SUPER GAMEPOWER

JOGUE COM GARGOS EM K1 2

Nº 28 - R$ 4,00

NOVA CULTURAL

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

PARA SATURN, MEGA E SNES

NINTENDO 64 VEM AÍ

JUMPING FLASH: AÇÃO NO P.STATION

O NOVO DRAGON BALL Z CHEGA ARRASANDO NO SNES

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3

A MELHOR COBERTURA DA FEIRA

GAMEPRO DIRETO DOS USA

6642

ISSN 0146-611X

00028

9 770104 611006

FIQUE LIGADO: VEJA QUEM SÃO OS GANHADORES DAS PROMOÇÕES ARTE NA CAPA E METE BRONCA

Como passar a mão na bunda do The Flash e não apanhar.

Intent-Pró

Se você precisa correr, use DHARMA DISPARADO

F/NAZCA S&S

ARTE NA CAPA

O bom baiano Hélcio Rogério dos Santos Leite, do bairro de Capuchinhos, em Feira de Santana, detonou e leva o P.Station pra Bahia!!

PC PLAYER

MULTIMÍDIA • JOGOS PARA PC & MAC • HARDWARE • INTERNET • APLICATIVOS

ANO I - Nº 3 - R$ 8,50

ESPETACULAR

QUAKE

SUA TELA VAI TREMER

20 GAMES!

JÁ NAS BANCAS

INTERNET

NAVEGUE COM LINDAS MULHERES

GUIA DE COMPRAS

ACELERE SEU CD-ROM

GRÁTIS

CD-ROM com 17 demos

Booklet com Warcraft II

O MELHOR DE PC GAMES

SELECT

SUPER GAMEPOWER

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA

Bugs Bunny in D. Trouble	19
Olympic Summer Games	50
Smurfs	42
Sonic	78

SNES

D. Ball Z: Hyper Dimension	41
Gun Hazard	40
Olympic Summer Games	50
Super Mario RPG	68
The Fishing Master	53

SATURN

Decathlete	25
Gradius Deluxe Pack	34
Megaman X3	32
NFL Quarterback Club 97	20
Olympic Soccer.	18
Olympic Summer Games	18
Panzer Dragoon Zwei.	82
Project Overkill2	20
Puzzle and Action.	31
Saturn Bomberman	24
Sonic The Fighters.	24
Terra Cresta 3D	24
Thor-The Legend of Oasis	26
Ultim. Mortal Kombat 3	28/46
Virtua Fighter Kids	25
VR Baseball 96	20
Wipe Out	30

P.STATION

Crash Bandi Coot	21
Choro Q	54
Clayfighter 3	19
Double Dragon	37
Fade to Black	19
Galaxian 3	36
Gradius Deluxe Pack	34
Jumping Flash 2l	38
Killing Zone.	39
Megaman X3	32
Olympic Soccer	18
Olympic Summer Games	18
Project Overkill	20
Resident Evil	60
Sidewinder	35
Slam'n'Jam 96	51
Tobal nº1	22
VR Soccer	52

3DO

3DO Games - Decathlon	20
The Way of The Warrior	80
Ultimate Mortal Kombat 3	19

MASTER

Game Box	44
Sapo Xulé 3	44

M2

Clayfighter	19

PC CD

Duke Nukem 3D	75
NFL Quarterback Club 97	20
Olympic Soccer	18
Olympic Summer Games	18
Tiryan	74
VR Baseball '96	20

Ilustração de Capa: KIPPER

Sumário

DETONADOS

MARIO É SÓ FELICIDADE

Todos os seus problemas e os de Mario têm solução com a segunda e última parte do detonado (pág. 68)

TIROS NA MANSÃO

A primeira parte de Residente Evil, jogaço do P.Station, na pág. 60

A FORÇA DE THOR

Um RPG de primeira no Saturn, pág. 26

O JOGO DA HORA

O novo Dragon Ball Z, Hyper Dimension (SNes), na pág. 41

SUPERGP DICAS 56
Como escolher e jogar com Gargos em Killer Instinct 2

CIRCUITO ABERTO 12
O melhor da E3 e os novos jogos do Nintendo 64

COMPUTER ZONE 72
Tyrian, Duke Nukem e uma superpágina da Internet

PRÉ-ESTRÉIA 18
Tobal nº 1 é a novidade do P.Station e UMK3 do 3DO

SUPERGP EXPRESS 76
Vem aí o show do ano, Monster of Rock

GOLPE FINAL 46
Ultimate MK3 volta à cena no Saturn. Breve, Mega e SNes

FLASHBACK 78
O jogo que deu início à série Sonic no Mega Drive

ESPORTE TOTAL 50
Futebol e basquete novos na parada

FINAL STAGE 82
O visual de primeira de Panzer Dragoon Zwei, do Saturn

SUPER GP CARTAS

Yes! Férias, finalmente férias! Pra vocês, é claro, porque o chefinho aqui e sua equipe suaram a camisa para preparar uma edição de classe agora que há tempo para curtir melhor os games. Bom, começamos com um bumerangue classe A pra relaxar depois de detonar todos os golpes de Ultimate MK3 no Saturn (Bola fora, adiaram o lançamento para Mega e SNes para outubro!). É pouco? Então vá curtir Dragon Ball Z Hyper Formation, há tempo que o SNes não tem algo assim... Tudo que rolou na E3 está na cobertura do Lord Mathias no Circuito Aberto (dei moleza pro cara, que foi até Los Angeles!). E mais: há lançamentos de arrasar, com Jumping Flash e Galaxian 3, para P.Station, Thor, do Saturn, e até o Sapo Xulé 3, para Master! A galera que gosta de rock vai ficar sabendo de tudo que vai rolar no Monster of Rock (*SGP Express*) e a moçada do cinema vai conhecer a Hollywood on Line (*Computer Zone*). Bom, agora dá licença que eu vou ali com a Marjorie jogar meu bumerangue. Bons arremessos!

O CHEFE

CARTA DO MÊS

Acho que o Chefe vai receber uma proposta para trabalhar no circo se continuar se vestindo assim. Que tal vestir roupa de gente para variar?

Ricardo Simas
Rio de Janeiro

MB: ***É, Ricardinho, moda não é o forte do Chefe. Na verdade, quem fez curso de corte e costura e faz as roupas é a mãe dele.***

BABY BETINHO

Algumas pessoas ficaram indignadas quando viram que UMK3 não foi recomendado pelo Baby na edição 27. Calma, moçada, tudo resolvido: UMK3 volta a ser recomendado pelo mestre e, de quebra, volta à seção Golpe Final.

RECOMENDADOS

STREET ZERO 2
ULTIMATE MK3
DBZ HYPER DIMENSION
KILLER INSTINCT 2

Acho que Lord trocou sua paixão por mulheres (espero...) pela paixão por basquete. Durante todo o mês, Slam'n'Jam rolou no P.Station pelo menos duas horas por dia. Mas paixão antiga é coisa que não vai embora. Por isso Lord largou o basquete e detonou Sonic.

RECOMENDADOS

SLAM'N'JAM
SONIC
GRADIUS
SIDEWINDER

LORD MATHIAS

BILL GAMES

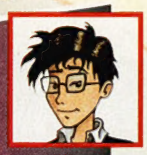
Jogadores e jogadoras, maio foi um mês recheado de novidades da E3, em Los Angeles. Quem esteve na feira pôde ver - e jogar - alguns jogos ainda incompletos para o Nintendo 64, como Mario 64. A simples presença do novo console, com preço anunciado para menos de US$ 250, fez as concorrentes Sega e Sony responderem rápido. P.Station e Saturn custam agora US$ 200 nos EUA. A concorrência de fato é saudável. E é mesmo. Mas pra nós, que vivemos no Brasil, fica um gostinho meio amargo na boca, principalmente quando a gente vai a uma loja e verifica que um Saturn custa de três a quatro vezes mais que lá fora. Se eu fosse o Boris diria: "É uma vergonha!". E é mesmo. Não está na hora de os fabricantes e importadores nacionais pararem de reclamar dos impostos - ou provarem que esses são realmente os grandes vilões dos preços altos e tomarem providências efetivas para tornar seus preços compatíveis com o que rola lá fora? Esse estado de coisas é um convite à pirataria. Para quem quer jogar mais e sempre é uma grande sacanagem. Sorte a de quem se abastece em Miami!

AKIRA E AGORA

Navegar é preciso, mas é sempre bom não escolher águas turvas! A galera que não sai das ondas da Internet reclamou e já está aí o endereço certo da página da Atari para colecionadores (Atari Collector's Page), que saiu na matéria "Internet Conta a História dos Games", na página 64 da edição 28. Aí vai: http://www2.best.com/~jearney/

Correção feita, sobra espaço para elogiar a matéria sobre a memória do videogame, que fez com que muitos elogios e sugestões chegassem ao chefe. Bom, chega de alisar essa moçada, afinal, nem tudo andou do jeito que deveria... Rockman 8, jogo de ação da Capcom, vai ser lançado para Saturn e P.Station, não só para o console da Sony, como dava a entender a ficha técnica da matéria da Pré-estréia (pág. 13). Na página 22, seção de lançamentos, no meio da matéria sobre Gundan, está escrito que a Bandai é fabricante de Megaman. Leia, em lugar disso, Ultraman. Uma pequena confusão de heróis. É isso aí, até a próxima, moçada.

MARCELO KAMIKAZE



Nosso cérebro continua ralando para Super Mario RPG e Resident Evil, as novelas mais compridas de SGP, entrarem na revista com o pé direito. Afinal, para o Akira não pegar naquele pézinho japonês com aquela mãozinha japonesa, o cara faz qualquer coisa.

RECOMENDADOS

THOR
RESIDENT EVIL
SUPER MARIO RPG
GUN HAZARD

MARJORIE BROSS

As curvas da nossa querida Marjô continuam arrasando marmanjões. Enquanto isso, a loura pega no pesado e arrasa nas curvas de Choro Q. Além de caprichar no corpinho, Marjorie resolveu salvar os Smurfs das garras do malvado Gargamel.

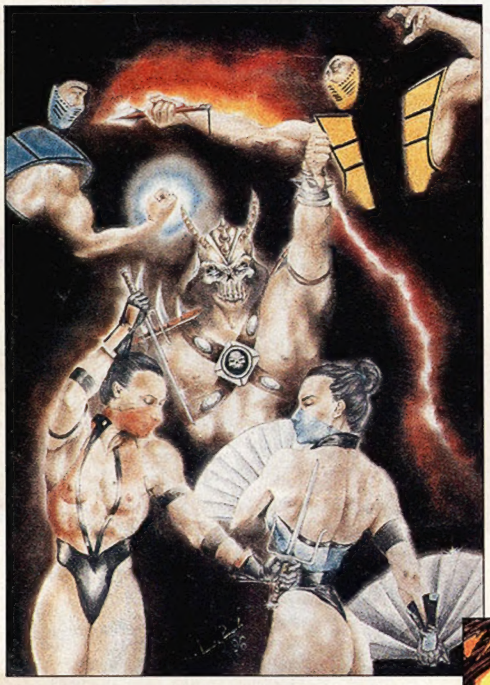
RECOMENDADOS

CHORO Q
SMURFS
MEGAMAN X3
JUMPING FLASH 2

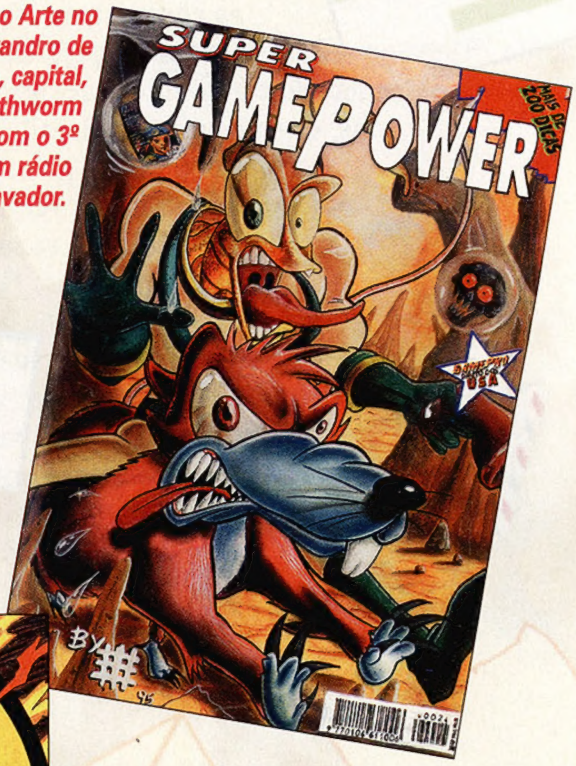
SUPER GP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

Uma chuva de desenhos classe A caiu sobre a redação de SGP para concorrer aos prêmios do Arte na Capa. Abaixo, os caras que fizeram os melhores visuais do concurso. O vencedor está na página 3



O título de vice ficou para o Luís Paulo Barboza dos Santos, morador do Flamengo, Rio de Janeiro, RJ. Seus personagens de Mortal Kombat valeram um rádio gravador. Beleza, Luís!!

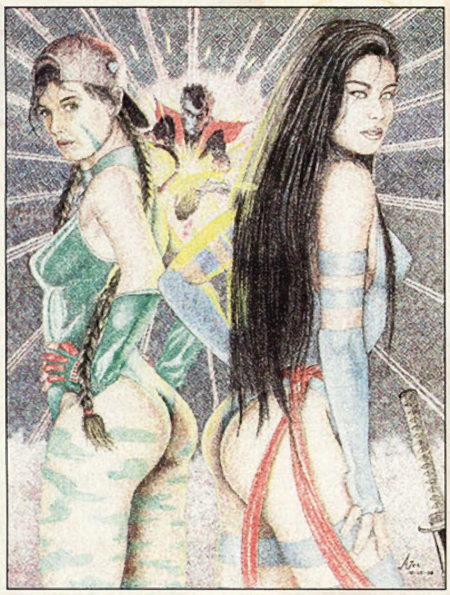


Figurinha carimbada no Arte no Envelope, o grande Evandro de Moraes, de São Paulo, capital, botou a língua do Earthworm Jim pra fora e ficou com o 3º lugar. Levou um rádio gravador.

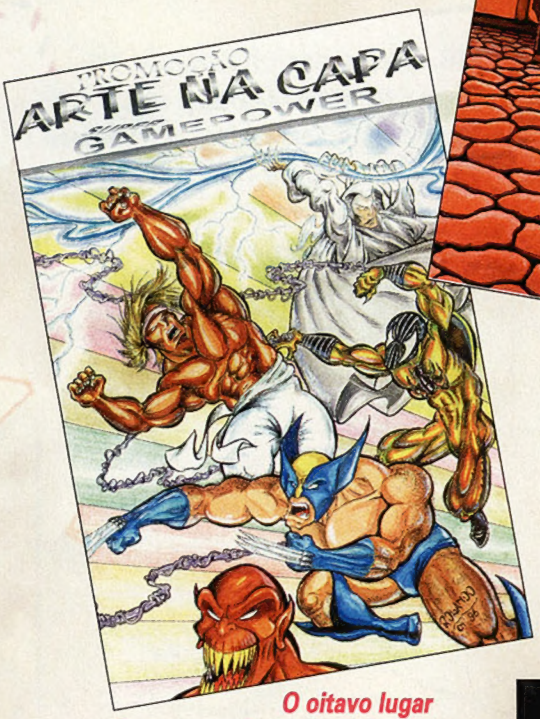
Mais Mortal Kombat na parada. Esse é do Carlos Jean Pereira, de São Paulo, capital, que conseguiu ficar com o 5º lugar

Outro que já foi o Premiado do Mês. José Antônio Rabello Fontenelle, de Barcarena, PA, caprichou no samurai e fica com um par de joysticks e o quarto lugar

O Alexandre José da Silva, de Mauá, São Paulo, fez um robô pra ninguém botar defeito. Faturou um boné e uma camiseta da SGP.



Esse o Baby e o Lord ficaram disputando pra ver quem levava pra casa. Foi duro convencer os caras que era pro concurso. As gatas são obra do Alex Coelho do Nascimento, de Itororó, BA.



Seção "nos meus tempos de criança" do Cláudio Juliano Prates, de Montes Claros, MG. O cara também já ganhou a seção Arte no Envelope

O oitavo lugar ficou com o Rolando di Sessa Neto, de São Paulo, SP, e o seu Wolverine. Também vai de boné e camiseta.

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

O último par de boné e camiseta vai para Alexandre Salles Lopes, de São Paulo, capital, que fez um Sagat detonante.

SUPER GAMES

A FERA CHEGOU

NÃO FIQUE SEM ELA

- Cartuchos
- Consoles
- CD's
- Acessórios
- Arcade
- Etc.

ATACADO E VAREJO
DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL

FONES: (083) 221-5539
24 HORAS: (083) 982-0552

RUA GENERINO MACIEL, 177 - JAGUARIBE
JOÃO PESSOA - PARAÍBA

SUPER GP RESPONDE

SUPER GP CARTAS

Eu vi em uma revista inglesa que a Sony está trabalhando em um projeto de um videogame 128 bits de quádrupla velocidade. É verdade?

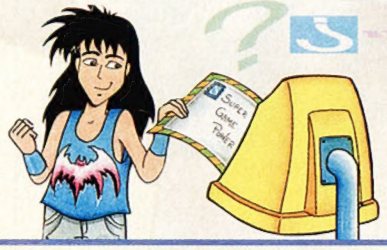
Reinaldo de Almeida
Governador Valadares, MG

BG: ***Yes! A Sony está trabalhando no projeto de um novo videogame, o novo P.Station. Mas ainda não se sabe a sua configuração***

Queria saber se a ***SGP*** vai fazer alguma matéria mostrando todos os golpes do jogo **Tekken 2** e se **Marvel Super Heroes**, da Capcom, vai sair para os consoles P.Sation e Saturn.

Rony Leite
São Paulo, SP

BB: ***Mano, se tá atrasado! O Especial 22A da SGP trouxe todos os golpes dos lutadores de Tekken 2. Sse você quer jogar com os chefes é só procurar o Especial 28A, que já está nas bancas. A Capcom deve lançar Marvel Super Heroes para P.Station e Saturn até o final deste ano.***



Rosa Shock

E aí, galera! Eu adoro a revista, principalmente a seção Rosa Shock. Sou fã da Cammy e da Mileena (ela, sim, deveria ser a princesa). Adoro todos vocês, mas sou apaixonada pelo Akira. Ele é um gatinho japonês.

Janaina Sales
Itapajé, CE

MB: ***Outra gatinha ligada em jogos de luta. O Baby ficou até assustado. Primeiro porque ele tá morrendo de medo de perder o posto de maioral nos games para uma mulher e também porque o Akira está tomando seu lugar no coração das meninas!***

Faça como todo cara esperto. Escreva sempre para Supergamepower!! O chefe quer saber sua opinião sobre a melhor revista de games do Brasil.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

Marjorie, sempre imaginei que você era uma beldade, mas depois de ver o pôster da edição 25 descobri que você é, como diria um amigo meu, uma deusa grega. Espero por você aqui na minha fazendinha!

Um louco apaixonado
Dourados, MS

MB: *querido, na próxima carta diga*

CLASSIFICADOS

Vendo um **Mega Drive** com **Sega CD**, **2 controles** de 6 botões, **8 cartuchos** (Earthworm Jim 2, NBA Jam, Mortal Kombat 2, Stirder, Batman Forever, Gunstar Heroes, Maximum Carnage, Justice League), **5 CDs** (Samurai Shodown, Fatal Fury Special, Revenge of The Ninja, Power Rangers, Swer Shark), tudo na caixa. R$ 500,00. Tratar com Cícero, tel. (011) 712-0449, Santo André, SP.

Compro **cartuchos de Mega** da série Sonic (menos o 2), Phantasy Star, Road Rash e outros. Também compro o **Game Genie** (Mega) e a **revista** que tenha o roteiro com fotos e dicas de Shinobi 2 para o Game Gear. Tratar com Marcelo ou Eduardo (011) 258-9642, São Paulo, SP.

Vendo **3DO** com **um controle** e **6 CDs** (Need for Speed, Road Rash, Fifa Soccer, Shock Wave, Super Street Fighter 2, Crime Patrol. R$ 650,00. Tratar com Juliano, tel. 548-2973 (horário comercial), São Paulo, SP.

Troco **3DO** na caixa, com manual, **2 controles** e um **CD**, **Mega Drive** com **controle** de **6 botões** e **um jogo** e **um computador MSX** com teclado, **monitor mono**, **3 joysticks** e **9 jogos** por um **Saturn** com **dois controles**. Tratar com André (061) 567-8233, Brasília, DF

Vendo um **P.Station** americano e **um CD** (Tekken) por R$ 680,00.

Um SNes (MK II) e **controle arcade** por R$ 250,00. Tratar com Ricardo, tel. (011) 958-1388, São Paulo, SP.

Troco **2 SNes** (3 controles + Samurai Shodown) + **Mega Drive** (1 controle + Sonic 2 + Game Genie) por um **P.Station** (2 controles + 1 CD). Tratar com Eduardo, tel (021) 791-4240, Nilópolis, RJ.

Vendo **SNes** com **2 controles** e **4 fitas**. Edgar, (011) 5513-3979, São Paulo, SP.

quantos alqueires tem o seu rancho.

Adorei o superpôster da Marjorie Bros, quase não saio mais do banheiro!

Vilmar Silva
Itapecerica da Serra, SP

MB: *Vilmar, lindo, não faça isso! Não quero criar congestionamentos no corredor da sua casa!*

O que vocês fizeram na edição 25 foi golpe baixo. Aquele pôster da gatíssima Marjorie (que eu adorei e pendurei no quarto para olhar antes de dormir e ter bons sonhos e para acordar e ter um dia maravilhoso) é o máximo!

Thiago Gomes
São Paulo, SP

MB: *Thi, o máximo é demais pra mim. Mas eu a-do-rei os seus elogios. Beijos carinhosos, Marjô.*

Marjorie você é dez e seu pôster é maravilhoso!

Regis Feliciano
Guarapiranga, SP

GAME
MAIS BARATO

AGORA VOCÊ PODE ADQUIRIR AS MAIORES NOVIDADES DO MERCADO SEM SAIR DE CASA

CONSOLES CD'S CARTUCHOS ACESSÓRIOS

SÓ AQUI VOCÊ ENCONTRA PREÇO E PRAZO C/ QUALIDADE E SEGURANÇA

PLAYSTATION CD ROM
SATURNO 3 DO GENESIS
NEO GEO CD SUPER NES

ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX

MUNDIAL IMPORTADORA

LIGUE E CONFIRA!!!
Tel.: 011 - 744-4799

FORNECEMOS TAMBÉM PARA LOCADORAS, REVENDEDORAS E REPRESENTANTES COM PREÇO SEM CONCORRÊNCIA!!!

Você Encontra Todos os Produtos MUNDIAL na SPLASH GAMES em São Caetano do Sul
Rua São Paulo, 1308
TEL.: 453-9568

Circuito Aberto

A GUERRA DOS BITS PEGA FOGO EM LOS ANGELES

Galera, a E3 foi o maior acontecimento que o boa gente aqui já presenciou. O Chefe, grande Chefe, me deu uma colher e eu fui cobrir a feira nos States em maio. A coisa foi pra gamer nenhum botar defeito. Mais de 40 mil caras e coroas visitaram o lance, que teve 350 stands com os grandes do videogame e dos jogos para computador. Estiveram lá as gigantes do pedaço, grandes corporações multinacionais, como diria um amigo meu que é chegado em economia. Nintendo, Sega, Sony, Acclaim, Capcom, Electronic Arts, atrações para todos os gostos, meu camaradinha. O creme da sobremesa só poderia ser a chance de botar as mãos no de-to-nan-te Nintendo 64 que, antes mesmo de ser lançado nos States jogou o preço dos concorrentes Saturn e Playstation pra baixo de US$ 200. É mole? A nova máquina é de arrepiar cabeça de careca, no duro.

Jogos de esporte foram uma das grandes atrações da E3, ao lado de jogos para computador

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3

Movimentos suaves, imagem com definição espantosa e otras cositas, como você verá em detalhes mais para frente. As plataformas 32 bits não reagiram à aproximação da data de lançamento do Nintendo 64 (setembro) só com preços mais baixos. Das cartolas das softhouses vão saltar dezenas de lançamentos de peso, com grande destaque para os jogos de esporte. Parece que o espírito olímpico vai tomar conta do videogame, principalmente com jogos coletivos – basquete, beisebol, futebol americano e futebol. SNes e Mega estão mesmo no fim de sua era, mas alguns títulos de grande potencial foram mostrados. A turma dos jogos para PC também pode ficar contente. A cada dia que passa o micro é mais e mais visto como uma plataforma para jogos de primeira grandeza.

Computer Zone

A IBM vai investir no personagem The Shred para conquistar gamers

A moçada que aderiu ao estilo mais arrumadinho de jogar sentado diante de monitores de PC ou Macintosh também tem motivos de sobra para comemorar. Em primeiro lugar porque muitos dos jogos que já alucinaram na geração CD/32 bits, como **Road Rash**, estão prestes a sair para computador. Em segundo lugar novas tendências devem balançar as estruturas dos jogos para computador. O estilo **Doom** já está sendo revolucionado por **Duke Nukem 3D** (veja matéria na seção Computer Zone), que une humor aos tiros. O que também deve pegar forte são os games via Internet, com vários jogadores se defrontando ao mesmo tempo a léguas de distância. Títulos como **Dark Forces II** e **SimCity 2000** são dois bons exemplos da nova onda.

O Pippin, da Apple/Bandai é metade computador, metade videogame e está chegando para brigar

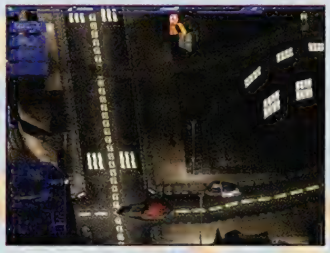
P.Station

Com 1,2 milhão de aparelhos vendidos em 8 meses nos EUA, o P.Station tem carinho especial das softhouses. Cerca de 50 futuros lançamentos para o aparelho surgiram nos stands da E3. Games como **Crash Bandicoot** (um bom exemplo da 2ª geração de jogos para o PSX), em que um marsupial australiano cheio de irreverência tem de salvar a namorada de um cientista maluco. Também estão na lista muitos jogos de esporte. Veja uma pequena mostra do que você vai conhecer em maiores detalhes nas próximas edições de ***SGP:*** **NBA Shoot Out** (Sony), **Andretti**

Iron & Blood, da Acclaim, mostra gráficos inspirados e diversão

97 (Electronic Arts), **Virtual Tennis** (Acclaim), **Space Jam** (Acclaim), entre outros. P P.Station anda tão quente que até a Square, a rainha do RPG, aderiu ao CD. E prepara para o final do ano **Tobal No. 1**, jogo de luta, com forte ênfase no 3D. Os fãs do Neo-Geo poderão jogar Samurai Shodown e outros jogos da empresa japonesa. Mais sobre a Sony na home page ***http://www.sony.com.***

Os personagens de Darkstalkers preparam aterrissagem no console da Sony



Syndicate Wars, da Maxis, é puro exercício de futurismo para 32 bits

Baseball, basquete, futebol americano, corrida ou tênis: o espírito olímpico cravou as garras no console da Sony

Circuito Aberto

Mega e SNes

Ninguém mais pode ter a menor dúvida de que muitos dos grandes jogos que estão sendo construídos para o mundo do videogame não têm a menor condição de rodar em aparelhos como SNes e Mega, devido a sua reduzida potência. Não está sendo preparada nenhuma enxurrada de lançamentos, mas o dono de um 16 bits não precisa se achar órfão. A melhor notícia vai para a moçada do SNes. A Nintendo lembrou dos milhões de consoles nas mãos de jogadores do mundo todo e vai lançar **Donkey Kong Country 3 - Dixies Double Trouble**, em que a macaquinha vira a estrela principal. Para SNes também sai Marvel Super Heroes. Já a Sega prepara Pernalonga em **Bugs Bunny in Double Trouble** e **Vectorman 2**.

Vectorman 2 prepara suas armas para dar fôlego extra ao Mega Drive

O Homem-Aranha e outros heróis vão pintar na tela do SNes

Pernalonga promete aprontar 1001 no velho e bom Mega

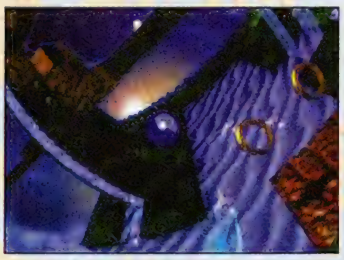
Saturn

Com 600 mil aparelhos vendidos nos EUA, o Saturn também abaixou seu preço para US$ 199. Mas essa não é a única grande notícia para a turma do planeta dos anéis. Fãs de **Sonic** podem comemorar a estréia do porco espinho no 32 bits, com **Sonic X-Treme**, que promete, além da habitual velocidade, a possibilidade de movimentar-se em todos os sentidos. Do mesmo criador de Sonic, Yuji Naka, está chegando **Nights**, que tem gráficos muito visuais e, pelo pouco que deu para ver, terá elementos detonantes de jogabilidade. Mas isso é só uma amostra em miniatura dos 120 novos títulos com os quais a Sega espera contar até o final do ano para Saturn. Só do gênero RPG são esperados pelo menos sete jogos, como **Lunar: Directors Cut, da Working Design**. Da Capcom, vem um jogo que não é de luta - o adventure **Werewolf**. E, para os mais apressados, das pranchetas da própria Sega serão catapultados **Daytona USA Championship Edition** e **Manx TT**, dois jogos de corrida animais. Também rolou o kit para se ligar na Internet, que custará US$ 200 para os gringos. Quer saber mais? Vá a *http://www.sega.com*.

Baku Baku promete muitos quebra-cabeças para os mais espertinhos

Werewolf é um jogo fora do estilo que deu fama à Capcom

Nights: criador de Sonic trabalhou pesado para construir uma aventura de cair o queixo



Sonic X-Treme: a mesma velocidade agora com muito mais liberdade de movimentos

NÃO FERVA A CABEÇA

A PLANET GAMES RESOLVE TUDO PRÁ VOCÊ!

SE VOCÊ QUER MONTAR UMA GAME LOCADORA, OU INCREMENTAR A SUA, DIMINUINDO SEUS CUSTOS SUBSTANCIALMENTE...

NÃO PERCA TEMPO!!!

PUBLIC

VIDEO GAMES · CARTUCHOS · ACESSÓRIOS

EXPOSITORES · LACRES · IMPRESSOS

- SENSACIONAIS PACOTES INCLUINDO CONSOLES E LANÇAMENTOS DE TODOS OS SISTEMAS
- SUGESTÕES E DICAS PARA MELHORAR O SEU FATURAMENTO

PLANET GAMES

MONTAMOS O SEU ACERVO DE ACORDO COM A SUA DISPONIBILIDADE FINANCEIRA

ASSESSORIA COMPLETA ACOMPANHADA DO MELHOR PREÇO DO MERCADO.

LIGUE JÁ: FONES (011) 299.9155 / 299.6478

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NEO-GEO CD

SEGA SATURN

PlayStation

SEGA GENESIS

3DO

COMEÇA A ERA DO NINTENDO 64

Mais de 50 jogos estão sendo desenvolvidos para o Nintendo 64, lançado em junho no Japão. Claro que o assunto na E3 não poderia ser outro. A exemplo do que aconteceu na Nintendo Shoshinkai Report, feira em que foi apresentado o console, Mario Bros foi a estrela. **Super Mario 64** deixou muita gente na E3 de boca aberta. Mario sobe em árvores, corre, nada, voa, pula, anda...ufa, o cara é mais que um triatleta! O melhor é que em cada estágio você encontra formas de jogar impossíveis de achar em qualquer outro sistema. Tudo isso com a ajuda do controle e, claro, com a mão mágica de Shigeru Miyamoto, criador da série. Outro game com o dedo de Miyamoto, **Pilotwings**, também ganha o 64 depois do nome. O jogo de simulação leva os jogadores para dar uma voltinha pelos EUA, com direito a uma paradinha na Estátua da Liberdade e na montanha Rushmore. **Star Fox**, **Super Mario Kart R**, **Killer Instinct**, **Wave Race** e **Zelda** são alguns jogos de Nintendo 64 que fizeram sucesso no SNes e no Game Boy. Sucessos do arcade também estão sendo adaptados para o console como **Cruis'n USA** e, pasmem, **Mortal Kombat 64**, fita que vai reunir os três games da série. A lista de jogos não pára aí, tem . game para todos os gostos. Tem **Doom** para quem gosta de dar uns tiros usando a visão em primeira pessoa, **FIFA 96** para os bons de bola, **Turok: Dinosaur Hunter** para os amantes dos HQs, **NBA Hangtime** para quem é chegado no basquete, **Body Harvest**, para quem gosta de veículos estranhos e aliens. Mas a festa continua no SNes. **Donkey Kong Country 3** já está garantido. Dixie Kong será a estrela e há um novo macaco na parada. A Capcom trouxe o **Marvel Super Heroes in War of**

Super Mario 64: a aventura do bigode em 3D e com nova concepção de jogabilidade

Mortal Kombat 64: toda a trilogia no 64 bits, a exemplo do P.Station

Pilot Wings 64: o tradicional jogo do Super Nes faz sua estréia no Nintendo 64

Killer Instinct 64: baseado em KI 2 com novos fatores de 3D, típico do 64 bits

Mission Impossible: da série para a longa metragem para o detonante jogo

the Gems, um jogo estilo Final Fight com os heróis mais detonantes do mundo. E tem mais herói na parada com **Power Rangers ZEO**, da Bandai. A nova versão do jogo de Pajitnov, **Tetris Attack**, vem para SNes e G.Boy. Por falar em G.Boy, pintou na E3 um aparelho ainda mais compacto e barato: Game Boy Pocket, US$ 59,99 nos EUA. E ainda vai ter muito jogo para ele como **Donkey Kong Land 2**, **FIFA Soccer 96**, **Pocahontas** e **Toy Story**. Haja joystick!

Kirby Air Ride: o outro mascote da Nintendo fazendo bagunça num mundo de fantasia

Doom: o super clássico de PC agora no novo console. Não há comparações com a versão original. Tudo novo

Game Boy Pocket: menor, melhor e mais barato (US$ 59,99 nos EUA). O monitor, de cristal líquido, é muito melhor para se ver

Nós Falamos a Sua Língua !

FRANQUIAS DISPONÍVEIS

GAMES FOR US

GAMES DE ÚLTIMA GERAÇÃO

A Games For Us possui **acervo diferenciado**, **atendimento personalizado**, **cabines com consoles** de última geração e diversos tipos de **promoções**. **Venha conferir !**

Locação e Venda

São Paulo
Aclimação
Av. Aclimação, 239
Tel.:(011)277-6670
Alphaville
Calçada das Magnólias, 57
Tel.:(011)725-0168
Alto de Pinheiros
R.das Tabocas,185
Tel.:(011)212-9726
Brooklin
Av.Pe.Antonio J. dos Santos, 1053
Tel.:(011)531-0990
Campo Belo
R.Pascal,911
Tel.:(011)535-3655
Higienópolis
Av.Angélica,1007/Sobre Loja
Tel.:(011)826-8132
Moema
Av.Lavandisca, 239
Tel.:(011)543-9008

Interior e Outros Estados
Curitiba-PR
R.Gal.Aristides Athayde Jr., 673
Tel.:(041)224-0640
Jundiaí-SP
Av.Nove de Julho,Alt.nº 1155
Tel.:(011)436-0130
Santos-SP
Av.Epitácio Pessoa, 286
Tel.:(013)227-5710
S.J.do Rio Preto-SP
R.General Glicério, 4160
Tel.:(017)234-2191

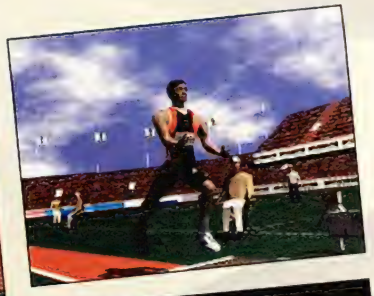
Procure a Loja mais perto de você !

PRÉESTRÉIA

As Olímpiadas de Atlanta esquentam os jogos de esporte, mas os games de luta entram com Tobal nº 1 (P.Station) e Ultimate MK 3 (3DO). E ainda sobra um montão de tiros com Virtua Cop 2 para Saturn

OLYMPIC SUMMER GAMES

US GOLD
esporte
P.STATION PC CD
SATURN



Jogo preparado para agitar o clima das Olímpiadas. São 15 tipos de competições, incluindo salto com vara, natação, corridas, tiro, salto, levantamento de peso, lançamento de disco e dardo. Para até 8 jogadores em diferentes modos: campeonato, arcade e desafio. Se a US Gold tem fama produzir games com jogabilidade difícil, esse vem para desmistificar isso.

Já disponível

OLYMPIC SOCCER

US GOLD
futebol
P.STATION PC CD
SATURN

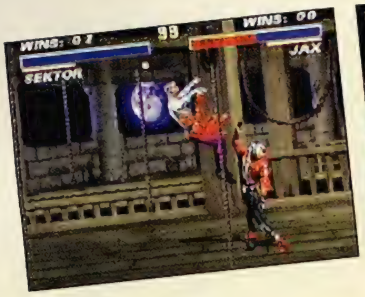
Nesse futebol, 32 seleções lutam pelo ouro olímpico em Atlanta. Special moves divertidos, entre eles banana kicks, bicicletas, peixinho, matada no peito e dribles. Para até 4 jogadores nos modos tournament, challenge e exhibition. Jogadores poligonais e estádios em 3D. Elementos diferentes e inovadores.

Já disponível

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

NEW LEVEL
luta
3DO

Eles estão de volta! Você vai reencontrar os 19 lutadores, 2 chefes e 4 cenários novíssimos na versão para o 3DO, que vão complementar os 9 outros originais. Com tantas reclamações sobre as conversões para o 3DO, essa até que impressionou, apesar de só as imagens terem aparecido. É preciso jogar e comprovar.



Disponível em Setembro

CLAYFIGHTER III

INTERPLAY
luta
P.STATION
M²

Sequência detonante de um dos jogos de luta mais estranhos. **Clayfighter 3** conta com a presença de 2 ilustres personagens: **Earthworm Jim** e **Boogerman**. Há também cenários e outros personagens estranhos, como o Voodoo Hounddog, uma mão gigante, Lady Liberty e o novo chefe Dr. Kiln.

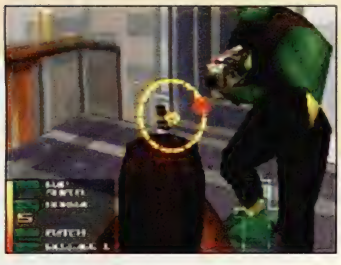
Disponível em outubro

FADE TO BLACK

DELPHINE SOFTWARE
ação
P.STATION

O herói Conrad de **Flashback** está de volta nessa sequência 3D! **Fade to Black** tem um clima de **Resident Evil**. Você está aprisionado por maldoso Morphs e precisa se libertar em 6 fases. Quem lembra do jogo original vai reconhecer o estilo da jogabilidade de ação mesclada com quebra-cabeças.

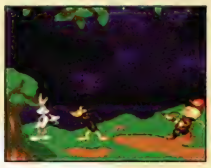
Já disponível



BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE

PROBE
ação
MEGA

O Pernalonga marca presença no Mega com um jogo de aventura e ação. Cada fase é baseada em um desenho da Warner Brothers e, ao longo do jogo, você vai encontrar Elmer e Patolino. Ao matar um chefe, você vê uma sequência no estilo dos desenhos animados. A molecada vai adorar!



Disponível em Agosto

NFL QUARTERBACK CLUB 97

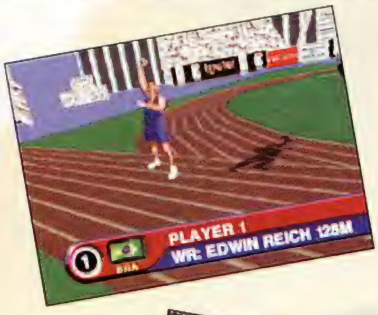
IGUANA SOFTWARE
futebol americano
SATURN PC CD

Um cart de futebol americano para acabar com todos os defeitos dos jogos anteriores, inclusive os passes de jogadores famosos que saíram com a mão direita, quando o jogador é canhoto. Além disso, **NFL Quarterback Club '97** possui 500 jogadas novas, visões inéditas e outras inovações.

Disponível em setembro

3DO GAMES DECATHLON

STUDIO 3DO
esporte
3DO PC CD



A Olímpiada inspirou os produtores de jogos para o 3DO a criar **Decathlon**. Jogando em estádios 3D com até 8 jogadores, você compete em 4 tipos de corrida, 2 pulos, salto com vara, tiro, lançamento de dardos e disco. Você pode criar seus atletas.

Disponível em setembro

PROJECT OVERKILL

KONAMI
ação
P.STATION SATURN

No estilo de **Loaded**, a Konami traz a matança para o 32 bits. Você é um membro de um esquadrão da morte e só tem de apertar o gatilho ao ver os inimigos nas 50 fases. Os jogadores escolhem entre diversos soldados para entrar no combate. Apesar de ainda inacabado, os gráficos não são lá essas coisas.

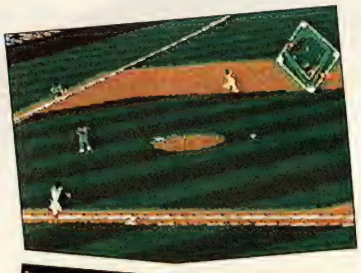
Já disponível

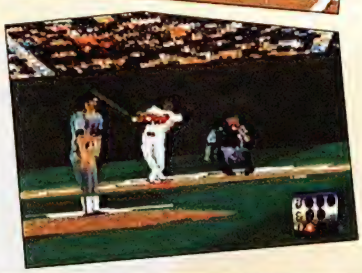
VR BASEBALL '96

VR SPORTS
beisebol
SATURN

Os gráficos poligonais e o beisebol chegaram a uma boa combinação em **VR Baseball '96**. Os grandes destaques desse jogo são os personagens com rosto real, a possibilidade de se jogar em qualquer posição e ver o jogo de várias perspectivas. Isso já é uma grande evolução, que deixa os outros jogos de beisebol para trás. O jogo traz modos diferentes, todos os times da major-league e seus jogadores.

Disponível em julho





CRASH BANDICOOT

SONY

ação

P.STATION

A Sony comprou os direitos da Universal Interactive para produzir esse jogo. E ele pode fazer de **Crash Bandicoot** o mascote do P.Station, como Mario para a Nintendo e Sonic para a Sega. Como todo mascote, Crash também deve salvar sua namorada, Tawna, aprisionada pelo malvado Dr. Neo Cortex. Você vai viajar com Crash por 3 ilhas usando pulos e diferentes tipos de ataques. A animação é fantástica, os sons são no estilo de desenho animado e a movimentação é suave.

Previsto para setembro

NOVO

DPZ

CHEGOU SHAKE IT O MILK SHAKE PRONTO PARA AGITAR.

SHAKE IT É O MILK SHAKE DA NESTLÉ QUE JÁ VEM PRONTO PARA BEBER, NOS SABORES MORANGO E PÊSSEGO. É SÓ AGITAR E, QUANTO MAIS VOCÊ AGITA, MAIS GOSTOSO ELE FICA! EXPERIMENTE SHAKE IT.

A NESTLÉ FAZ O MILK E VOCÊ DÁ O SHAKE.

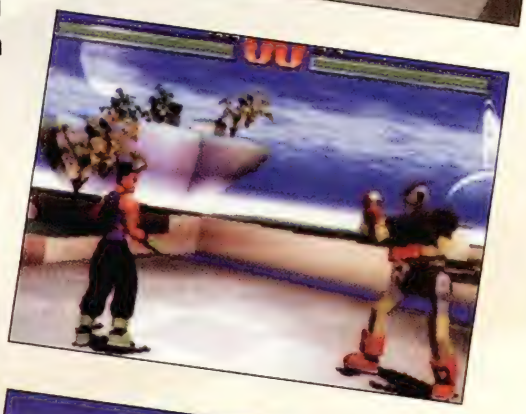
TOBAL Nº1

SQUARE

luta

P.STATION

O que é que a Square tem? Não é só RPG não. O primeiro jogo da empresa para o P.Station é um jogo de luta no estilo de **Tekken**. **Tobal No. 1** traz controles simples, mas profundos. Você poderá se deslocar para qualquer ponto da arena. O jogo inova nos agarrões: o lutador agarra o outro e, a partir daí, parte para um arremesso ou uma chave. Nada de assédio sexual , não. O jogo acontece no ano de 2.027, planeta Tobal. O rei promove um



campeonato para definir o maior lutador do planeta. Aí, já viu: aparece um monte de louco para conseguir a grana e a fama. A Square contratou vários "cobras" para fazer o jogo. Os personagens são de Akira "Dragon Ball Z" Toriyama. Tomara que o 1 do título signifique também que o game terá continuação.

Previsto para julho

A DIRECT SHOPPING TEM TODOS OS GAMES E ACESSÓRIOS PARA VOCÊ CURTIR SUAS FÉRIAS.

SUPER MARIO RPG
O personagem mais famoso do Super NES, pela primeira vez em um jogo de RPG. Gráficos em 3D.
R$ 109,90

CHRONO TRIGGER
O melhor jogo de RPG já lançado para o SNES. Gráficos deslumbrantes e 10 finais diferentes.
R$ 109,90

INTERNATIONAL SUPER-STAR SOCCER DELUXE
O game de futebol mais realista já lançado, com 36 seleções mundiais.
R$ 99,90

OLIMPIC SUMMER GAMES
Crie a sua própria olimpíada, com 32 países e 10 modalidades de esportes.
R$ 104,90

PLAYSTATION
2x R$ 210,00

NOVOS preços

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
R$ 79,90 cada
Toshinden 2, Darkstalkers, Street Fighter Alpha, VR Soccer, Resident Evil, The Need for Speed, Tekken, Tokyo Highway Battle, King's Field (RPG), Cyberia, Striker Soccer 96, Skeleton Warriors, Rise of the Robots 2, D, Wipeout, ESPN Extreme Games, FIFA Soccer 96, Die Hard Trylogy, NBA Shoot Out, Chronicles Of The Sword, Namco Arcade Classics, e muitos outros.

SATURN
2x R$ 205,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Ultimate Mortal Kombat 3, Street Fighter Alpha, X-Men Children of the Atom, Road Rash, Sega Rally, Panzer Dragoon 2, Virtua Fighter 2, Night Warriors, Guardian Heroes (RPG), FIFA Soccer 96, Bug!, Cyberia, Earthworm Jim 2, Daytona USA, Wing Arms, Clockwork Knight 2, Virtua Cop, Magic Carpet, Shining Wisdom (RPG), Wipeout, Striker Soccer 96, e muitos outros.
R$ 79,90 cada

NOVIDADES 32 BITS

OLYMPIC SUMMER GAMES
ADIDAS POWER SOCCER
BEYOND THE BEYOND
V-TENNIS
OLYMPIC SOCCER
ALIEN TRILOGY
HYPER 3D PINBALL
PROJECT OVERKILL
TOP GUN: FIRE AT WILL
ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS IV

R$ 79,90 CADA

OLYMPIC SOCCER
INTERNATIONAL VICTORY GOAL
OLYMPIC SUMMER GAMES
FORMULA ONE
ALIEN TRILOGY
THE NEED FOR SPEED
DESTRUCTION DERBY
HYPER 3D PINBALL
VIRTUAL OPEN TENNIS
GOLDEN AXE: THE DUEL

ACESSÓRIOS 32 BITS

GAME SHARK da InterAct Exclusivo! (R$ 94,90) Cartucho programável, já vem com códigos para detonar os melhores jogos de SAT e PSX, e atualizações gratuitas por mais 6 meses.

- Controle Original (R$ 69,90)
- Controle com Turbo (R$ 59,90)
- Controle Básico (R$ 39,90)
- Controle de Arcade (R$ 89,90)
- Cartão de Memória (R$ 59,90)
- Adaptador 4/6 Jogadores (R$ 69,90)
- Direção Arcade (SAT) (R$ 129,90)
- Cabo Interligação (PSX) (R$ 59,90)

RESERVE JÁ SEU CONSOLE NINTENDO 64

NOMAD

EXCLUSIVO! O Genesis portátil, compatível com mais de 500 jogos já lançados para o sistema. Possui entrada para segundo controle e tela colorida de alta resolução.
2x R$ 159,00

CLÁSSICOS SNES R$ 69,90

- Batman Forever
- Brain Lord (RPG)
- Donkey K. Land (G.Boy)
- Fatal Fury 2
- Flintstones 2
- Illusion of Gaia
- Indy Car Racing
- Jurassic Park 2
- Mortal Kombat 2
- Sunset Riders
- Super Mario All Stars
- Super Mario Kart
- Warlock
- Wizardry 5
- X-Men Apocalypse

TOP 5 16 Bits

1. Toy Story/Disney (SN/MD) (R$ 109,90)
2. Donkey Kong Country 2 (SN) (R$ 99,90)
3. Marvel Super Heroes (SN) (R$ 104,90)
4. Final Fantasy 3 (SN/MD) (R$ 104,90)
5. Mortal Kombat 3 (SN/MD) (R$ 109,90)

LANÇAMENTOS 16 BITS

- Lufia II: Rise of the Sinistrals (SN)
- Mohawk & Headphone Jack (SN)
- Mission Impossible (SN/MD)
- Secret of Mana (SN)
- Frantic Flea (SN)

R$ 104,90 cada

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE GRÁTIS **0800 130 500** E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET.
http://www.dshop.com

Preços de acordo com a legislação em vigor, qualquer alteração nas alíquotas de impostos será cobrada à parte. Preços válidos enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles Saturn, e Playstation fornecidos no sistema NTSC. Nintendo é marca registrada da Playtronic Industrial Ltda.

SATURN BOMBERMAN

HUDSON
ação
SATURN

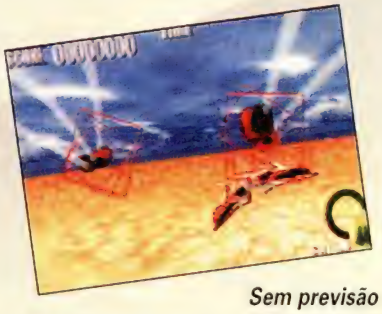
Os caras mais explosivos do videogame vão detonar tudo de novo. A melhor coisa de **Saturn Bomberman** é pode jogar com 10 pessoas ao mesmo tempo. Vai ser preciso muita estratégia para sobreviver. As regras do jogo são simples: exploda tudo e todos que aparecerem na sua frente.

Disponível em julho

TERRA CRESTA 3D

NITIBUTSU
tiro
SATURN

A moda agora é pegar jogo antigo e transformr em polígono. **Xevious** e **Galaxian** da Namco são exemplos. **Terra Cresta 3D**, um tradicional jogo de tiro, também aparecerá renovado. O sistema de achar peças da sua nave e transformá-la numa fênix continua mais do que vivo. É a nova geração dos jogo de tiro pintando com visual renovado.



Sem previsão de lançamento

VIRTUA COP 2

SEGA
tiro
SATURN

A Sega já disse que todos os sucessos de arcade aparecerão no Saturn. **Virtua Cop 2** não é exceção. Na pele de Rage, Smarty e Janet, você deve caçar os criminosos, armados até os dentes. Tem até perseguição de carro e tiroteio dentro do metrô. Bom, se **Virtua Cop** já era muito bom, imagina essa nova versão. Pode ir tirando a arma do coldre!

Sem previsão de lançamento

SONIC THE FIGHTERS

SEGA
luta
SATURN

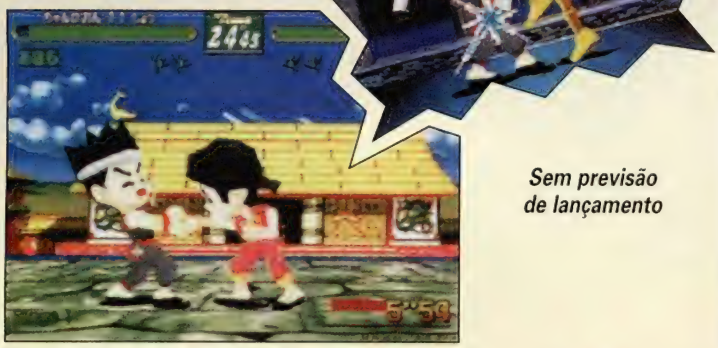
Sonic em alta novamente. Além de aparecer num jogo de plataforma, para 5 consoles diferentes, a versão de luta também vai aparecer no Saturn. São 8 lutadores, incluindo os tradicionais Sonic, Tails e Knuckles. Falta confirmar a presença do arqui-inimigo Metal Sonic e Robotnik. Chega desse negócio de muita ação, agora o que vale é porrada!

Sem previsão de lançamento

VIRTUA FIGHTER KIDS

SEGA
luta
SATURN

Agora que os moleques já detonaram nos arcades é a vez do Saturn. E não pense que os baixinhos são fáceis. Apesar dos mesmos golpes, é muito mais fácil ligar combos na versão Kids, quer dizer, um descuido e já era! O chefe Dural também pinta para dificultar o jogo.



Sem previsão de lançamento

DECATHLETE

SEGA
esporte
SATURN

As Olimpíadas estão fervendo e o Saturn não fica fora da festa. **DecAthlete** traz as 10 provas do decatlo como o 100 metros livres, salto em distância e o lançamento de discos. Você pode usar 10 atletas, cada um com características diferentes. Quebre todos os recordes.

Disponível em julho

BAD
GAMES

TUDO PARA TODOS
OS VÍDEO GAMES

cartuchos
consoles
acessórios
joystick's
cd's

TUDO COM GARANTIA!!!

SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS

VENHA CONFERIR
NOSSOS PREÇOS E PRAZOS!!!

ATACADO & VAREJO

ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

Av. Alberto Byington, 2006 - 1º andar - Vl. Maria - São Paulo - CEP 02127-002
FONE: (011) 955-7373 FAX: (011) 954-3363

SATURN

THOR

Por Marcelo Kamikaze

Thor (**Legend of Oasis nos EUA**) é a continuação do **Beyond Oasis** para Mega. O jogo traz dois espíritos (espíritos do vento e do ar) e uma arma a mais, o cajado. Você joga como Leon, candidato a mestre dos espíritos. Seu professor, Ordan, encontrou o bracelete dourado, que tem o poder de evocar os espíritos de todas as coisas. O bracelete prateado, que tem o poder da criação, também encontrou um dono...esse é o problema. A música do jogo é de Yuzo Koshiro, um dos melhores compositores de trilhas para videogame (**Actraiser** e **Streets of Rage**, lembram?). Thor tem a dose ideal de ação e quebra-cabeça. Não é sempre que isso acontece.

fim

***DICA:** o arco e a flecha podem alcançar lugares mais altos. Basta puxar e direcionar para trás*

***DICA:** para falar com a estátua de Leharl basta acertar uma spirit ball nela*

***DICA:** para derrotar o mestre Undine, pule as ondas e use o Thrust Forward*

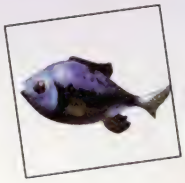
***DICA:** não precisa ter dó. Use as pessoas para alcançar lugares mais altos*

4.8

THOR — **SATURN** — SEGA/ANCIENT — **RPG/Ação**

CD
1 Jogador
Bateria

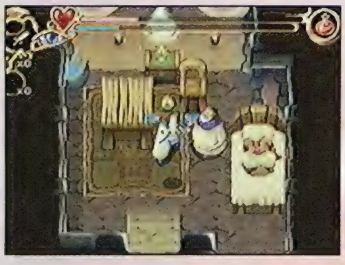
FUN FACTOR	4
CONTROLE	5
GRÁFICO	5
SOM	5



DICA: use o arco para acionar o switch. Pegue o poder do arco no fundo e use-o na barreira de aço que está no outro lado

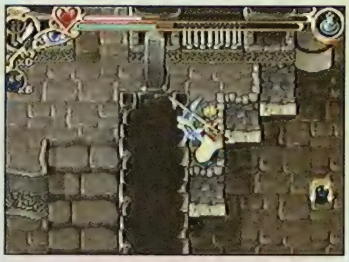
DICA: o especial do cajado, Buster Hammer, detona algumas toras de árvore

DICA: dê golpes na maçã e faça-o quebrar os pilares para você poder prosseguir



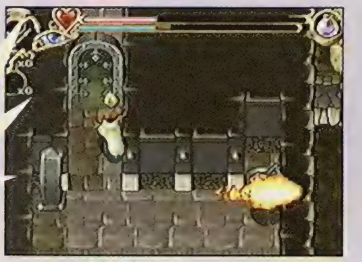
DICA: o poder de cura de Dytto salva também os moradores da vila

DICA: o poder do cajado faz com que as plantas se transformem em trampolins e as caveiras ganhem vida



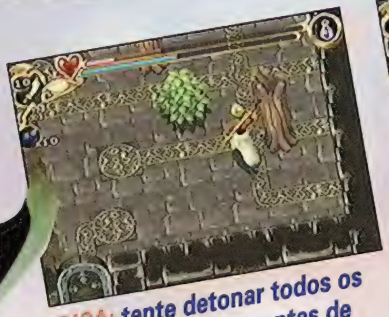
DICA: jogue a bomba e pegue o baú

DICA: aqui tem uma jóia escondida. Ela aumenta o poder de um determinado espírito



DICA: use o espírito para acionar o switch

DICA: use o especial da espada, Diving Crash, para detonar a planta



DICA: tente detonar todos os objetos desta área antes de tocar o primeiro sinal

DICA: vá acertando os golpes, Dytto detona os menores. No fim use golpes certeiros quando o cara vier para cima

GOLPES ESPECIAIS

FACA

Thrust Forward: →→ + B
Rolling Slash: →←→ + B, B, B
Spinning Edge: 360° + B

ARCO E FLECHA

Spread Arrow: →←→ + B

CAJADO

Buster Hammer: →←→ + B
Beat Drop: salte e C + B

ESPADA

Diving Crash: →→ + B
D. Smash: →↑←↓→←→ + B
Skull Breaker: salte e C + B

Obs: golpes para Leon voltado para a direita.

SATURN

SATURN

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Por Baby Betinho

O arcade do momento pinta na tela do Saturn: Ultimate Mortal Kombat 3 traz 4 personagens novos: Scorpion, Jade, Kitana e Reptile, além de 3 escondidos: Sub-Zero original, Ermac e Mileena. Os lutadores originais também foram melhorados e existem 4 cenários novos. Alguns itens novos também estão presentes, como o modo de campeonato para oito jogadores e a batalha dois-a-dois (four-player), onde cada jogador usa 2 lutadores. Se você gostou da versão do arcade, com certeza vai curtir UMK 3 para Saturn.

fim

Quatro caras novos mais 7 escondidos: 22 lutadores no total!

DICA: evite dar golpes como o Air-Juggle e Special Move Combos. Golpes como Standing, Rapid-Fire e Button-Tapping Combos dão conta do recado e causam mais danos

DICA: Noob Saibot se esconde no cenário. Contra ele, use caras que têm golpes como o Spear de Scorpion ou o Freeze de o Sub-Zero

O Endurance round está de volta, só que dessa vez você enfrenta até 3 lutadores, um atrás do outro

DICA: quando você vencer o Ultimate MK Tournament, escolha o último "?". Esse ponto de interrrogação é o Supreme Demonstration, que mostra todos os finishing moves

Fatality

Stage Fatality

Animality

Friendship

Babality

4.0

ULTIMATE MK 3

SATURN
MIDWAY
Luta

16 Mega
4 Mundos
2 Jogadores
Password

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	4

PARA REPOR AS ENERGIAS
JWT
PARE NESTE BOX.
NESCAU
Nestlé
NESCAU
Prontinho

ALMAP/BBDO

SE o teu IRMÃOZINHO não DEIXAR você ASSISTIR em PAZ, Dê BALAS pra ELE.

Apoio:

anhembi

Ainda falta um tempinho para o MTV Video Music Brasil 96, a maior festa do videoclipe e da música no Brasil. Se você aceita um conselho, vá desde já fazendo a cabeça do pessoal da sua casa. Digamos, por exemplo, que você pertença à extensa categoria de pessoas que têm irmãos pentelhos. É essencial que você comece a dizer, com muito jeitinho, que dia 22 de agosto, a partir das 21h30, ele vai mais cedo pra cama para você poder assistir ao MTV Video Music Brasil 96 em paz. Se mesmo explicando tudo isso, com o máximo de pedagogia, o tal irmão pentelho decidir ser mais pentelho ainda, só lhe resta uma saída: balas.

* R$ 1,50 por minuto, cobrado na sua conta telefônica.

VIDEO music BRASIL 96 MTV MUSIC TELEVISION

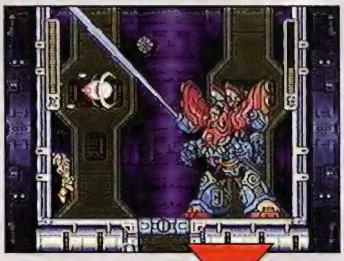
22 DE AGOSTO.

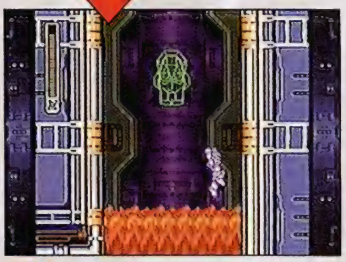
A PARTIR DAS 21H30, AO VIVO, NA SUA MTV.

Maiores informações: tel. (011) 871-7156 e 871-7091.
Vote no seu videoclipe preferido: tel. 0900-789-399* ou
e-mail: mtv.responde@email.abril.com.br

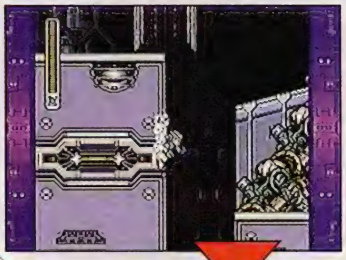
ROCKMAN X3

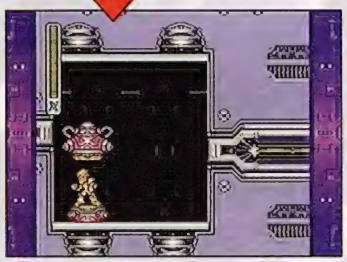
32 BITS



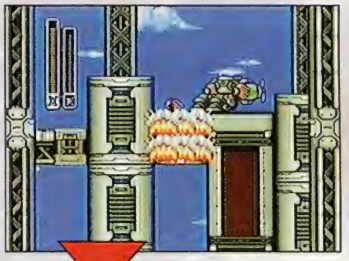


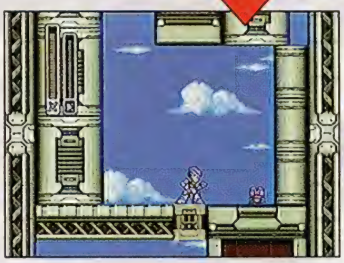
DICA: utilize a arma carregada para matar o último, após isso suba correndo da lava





DICA: caia no buraco à esquerda, entre em outro e ache essa cápsula para ganhar a armadura dourada

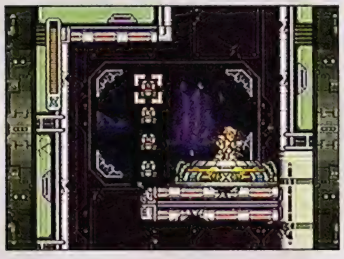




DICA: use a triad carregada para pegar o robô H

Por Lord Mathias

Amigos da ***SGP***, estamos aqui para detonar mais um superjogo do fantástico caçador de robôs ilegais Rockman (ou Megaman nos Estados Unidos). Vou dizer uma coisa: o cara não tem sossego nesse jogo. Dr. Doppler, que costumava arrasar os bandidos da cidade, resolveu virar casaca. Estranho, né? É claro que o Sigma, seu maior inimigo na série X, andou conversando com Dr. Doppler e contou como é bom ser malvado. Você deve mostrar para os caras que não é bem assim. Sorte que, em algumas fases, seu amigo Zero dá aquela ajuda! Mãos à obra, moçada!



DICA: nesse local você escolhe os robôs que quer usar

fim

EXPLOSE HORNECK
ARMA: Bug Hole

FROZEN BUFFALIO
ARMA: Parasitic Bomb

ACID SEAFORCE
ARMA: Frost Shield

GRAVITY BEETBOOD
ARMA: Ray Splasher

SCISSORS SHRIMPER
ARMA: Triad Thunder

SCREW MASAIDER
ARMA: Acid Rush

SHINING TIGERO
ARMA: Normal

ELECTRO NAMAZUROS
ARMA: Tornado Fang

4.8 — ROCKMAN X3

P.STATION
SATURN
CAMPCOM
Ação

CD
8 Fases
1 Jogador
Password

FUN FACTOR	5
CONTROLE	4
GRÁFICO	5
SOM	5

PROGAMES

Passe suas férias na Progames!

Isso mesmo, o melhor roteiro de férias você encontra em uma de nossas lojas, pois aqui você vai viajar nos melhores jogos para todos os video games, cards, multimídia e muito mais.

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep. 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel. (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel. (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel. (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel. (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel. (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel. (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel. (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel. (011) 536-0529
V. FORMOSA - Av. João XXIII, 272 s/lj. - Tel. (011) 918-9117
JD. SÃO BENTO - R. Dr. Cesar, 1180 1º andar - Tel. (011) 681-6392
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.:(011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.:(011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 1º and Tel. (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel. (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel. (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel. (011) 746-1986
SUZANO- R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel. (016) 625-8094
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel (0123) 41-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel. (0143) 22-2424
INDAIATUBA- R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel. (019) 875-3025
PIRACICABA- R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel (0194) 34-7179
CAMPINAS - Rua dos Alecrins, 597 - Tel - (0192) 55-2545
ITÚ - Rua Santa Rita, 1104 - Centro
SALTO - R. Rui Barbosa, 374 Tel. (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel. (0152) 31-9740
SÃO JOSÉ do RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel: (061) 274-3311

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
BETIM - Pça. N. Sra. do Rosário, 21 - Centro - Tel: (031) 531-3036
POUSO ALEGRE-R. Cel. Otávio Meyer, 130-L.428 -Tel.: (035) 421-7693

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel: (083) 226-2369

PARANÁ
CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

PERNAMBUCO
RECIFE
BOA VIAGEM - R. Maria Carolina, 205 -Loja 8

RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.:(021) 290-4251

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1849 -Loja 3- Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 222-0699

GRADIUS DELUXE PACK

Por Marcelo Kamikaze

O terceiro jogo da série Deluxe Pack da Konami, Gradius, chega para P.Station e Saturn. O jogo inovou em 1985 usando um sistema de cápsulas que, recolhidas, aumentam a energia e possibilitam o uso de armas. Além disso, *Gradius* criou o option, bolas de energia que servem como unidades de apoio durante a batalha. A conversão é perfeita. Até os defeitos foram mantidos.

fim

DICA: *os chefes de Gradius I são todos iguais. Basta acertar na parte central e ele vai pro espaço rapidinho*

DICA: *para conseguir todas as armas, faça ↑↑↓↓←→←→ B e A. Mas só funciona no nível mais fácil*

DICA: *detone os satélites atirando de perto nesta posição*

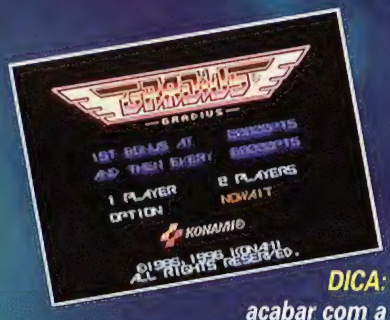
DICA: *concentre todos os tiros na cabeça da fênix. Cuidado com os raios azuis, eles são velocíssimos*

O demo é a única coisa que não tinha no Gradius original

DICA: *fase de Gradius I. Use os lasers para atravessar tudo e destruir os braços*

DICA: *vá detonando os cristais com calma. Senão ficam muitos pedaços na tela e você não vai dar conta de tudo*

DICA: *a prioridade no power-up é a velocidade. Pegue pelo menos duas. Depois vá de míssil e options*



DICA: *acabar com a lentidão? Escolha No Wait. Mas só aparece se você terminar o jogo*

4.0

GRADIUS DELUXE PACK

P.STATION
SATURN
KONAMI
Tiro

CD
13 Fases
2 Jogadores
Bateria

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	4

Chegou Chocante. Dá mais frio na barriga do que nota vermelha.

GRÁTIS na nº 1, a edição de motocicletas.

2 Revistas + 2 Vídeos

R$ 19,50 PAUS.

Uma coleção chocante em dose tripla: Fitas de vídeo + Revistas + Cards.

Chocante é a coleção radical que traz as máquinas mais animais em dose tripla para você. Fitas de vídeo com as incríveis picapes-monstro, motos, aviões, naves espaciais e muito mais, arrepiando em ação. Revistas ilustradas com os segredos de como funcionam as supermáquinas. Cards cheios de supercuriosidades para você se divertir e colecionar. Entre em ação com Chocante. Uma coleção da hora para você detonar na sua casa.

A cada 15 dias nas bancas.

Praças de Distribuição: "GSP, GRJ, SP RJ, MG, PR, SC".

Editora Abril

Serviço de Atendimento ao Consumidor
Video Print: (011) 861-0970.

COLEÇÃO VIDEO PRINT AÇÃO & INFORMAÇÃO

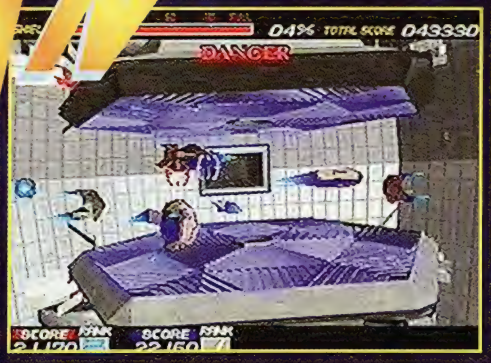
GALAXIAN 3

Por Lord Mathias

Mano, *Galaxian 3* coloca em suas mãos duas missões da pesada. Dá só uma olhada! Na primeira missão, Project Dragoon, você deve impedir que o planeta inimigo abra fogo contra a Terra. Não é pouca coisa: os caras têm um supercanhão apontado para as nossas cabeças. Segunda missão: quando você destruiu a arma e salvou o planeta, o povo inimigo se dividiu. Veja que loucura...uma das partes, construiu uma superfortaleza espacial para se vingar do maldito terráqueo que acabou com o brinquedinho deles. O jogo tem tudo a ver com *Star Blade Alpha* (lembram?). O visual e o som são fantásticos. Pena que a ação ficou bem para trás.

fim

Prepare-se, aparecem muitos inimigos juntos na tela



DICA: para detonar esse núcleo, chegue com bastante vida e seja o mais rápido que conseguir

DICA: aqui, você tem de destruir as quatro torres

Uma falha do jogo é a linha que aparece no meio da tela

DICA: ao entrar no túnel, destrua o tanque lá embaixo

DICA: escolha entre as duas missões, ponha para cima e a opção aparece

DICA: exploda a nave destruindo os canhões dos 2 lados

4.0

GALAXIAN 3

P.STATION
NAMCO
Tiro

CD
2 Missões
2 Jogadores

FUN FACTOR	3
CONTROLE	3
GRÁFICO	5
SOM	5

Por Lord Mathias

SIDEWINDER

Quando você ligar o seu P.Station e colocar esse CD pra rodar, mano, vai dar uma sensação de flashback impressionante. Não se preocupe, **Sidewinder** é mesmo muito parecido com **Ace Combat** (***SGP*** 19), desde a escolha dos aviões até os gráficos supernítidos. Você joga como um piloto que tem de cumprir todas as missões direitinho. Até aí, tudo bem. Mas o jogo traz missões especiais, quer dizer, missões muito difíceis que exigem atenção dobrada. Só pra você ter uma idéia, as fases são longas e o número não é definido. Tá pronto para enfrentar essa pedreira?

fim

DICA: *comece a 2ª missão voando baixo e pegue os helicópteros de surpresa*

A 1ª missão é destruir um MIG 29 num mar de F-16 usando só um F-4. Bom desafio

Para as missões-treino você pode escolher qualquer avião. Mas lembre-se: são apenas simuladores

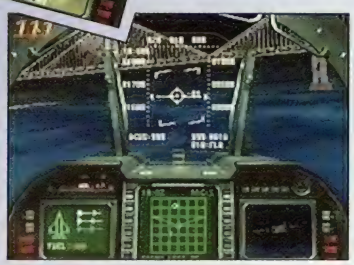
DICA: *na 3ª missão-treino destrua esta refinaria voando em círculos*

DICA: *usando o botão L1 você reduz a velocidade, o que facilita a perseguição mas o deixa vulnerável*

DICA: *na 1ª missão-treino você sai atrás do inimigo, os alvos são aviões*

DICA: *a 2ª missão é escoltar esse 747. Você poderá escolher entre o F-4 e o F-14*

DICA: *você terá de destruir navios e esta ponte na 2ª missão-treino. Tente passar por baixo dela*



O simulador de vôo tem limitações, como não poder ficar de cabeça para baixo, o que dificulta a perseguição

Jumping Flash! 2

Por Marjorie Bros

Como o mundo dá voltas, não? Em **Jumping Flash 2** você tem de ajudar o último chefe de **Jumping Flash** a salvar o planeta. Quem diria que eu, Marjôzinha, estaria ajudando esse malvado. Bem, trabalho é trabalho. O jogo não mudou muito, apenas os gráficos ficaram melhores ainda. Se você costuma ficar enjoado com muito movimento, acho melhor tomar um remedinho, porque esse jogo é pior que montanha russa. Você joga como um coelho robótico e tem a sua disposição vários tipos de bomba e muitos itens de energia e invencibilidade - temporária, é claro - para derrotar os inimigos que vão pintando durante o jogo. Prepare-se para enfrentar uma verdadeira maratona: **Jumping Flash 2** vem com dois CDs.

fim

DICA: quando esse desenho estiver na porta, atire no centro para ela abrir

DICA: para matar o 2º chefe, pule sobre sua cabeça e atire

DICA: use essa rampa para chegar ao topo da torre na fase 3-1. Cuidado com os escorregões

DICA: mate esse chefe como o anterior. Cuidado, a chuva recarrega a energia dele

DICA: nesse tubo há uma vida escondida

DICA: o primeiro chefe é muito fácil, enquanto ele estiver de lado, atire. Quando virar, pule

DICA: na fase 1-2, use as baleias, elas vão levá-lo para todos os alvos

DICA: mergulhe no poço para ir para a outra parte da casa

4.8

JUMPING FLASH

2 CD's
1 Jogador
Continue

P.STATION
SONY
Ação

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	5
SOM	4

P.STATION

P.STATION

Por Baby Betinho

KILLING ZONE

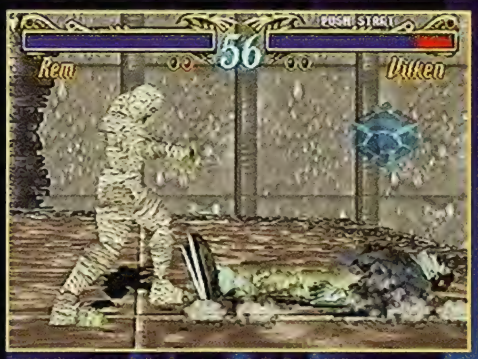
Certo dia, o caos tomou conta do planeta...os demônios estão no comando! Oh! Quem poderá nos salvar? Eu, Baby Betinho, é claro. Para entrar em ação é só escolher um dos sete felizes enviados para a luta. Quem vencer assume o controle da Terra por mil anos. Beleza, né? O jogo é da Naxat Soft, que fez Devil's Crush para Mega Drive, e lembra, bem de longe, Tekken. Pena que Killing Zone não tenha nem metade dos quadros de movimentação de Tekken. Agora, se você ganhar e ficar mil anos no poder, não esqueça do Baby aqui, seu camarada. Certo?

fim

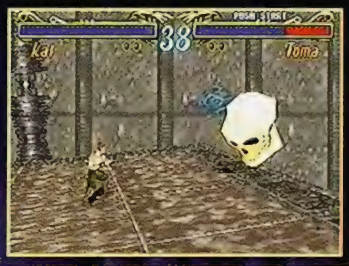
DICA: para o lobo se transformar, corra (→→). Para voltar a ser homem, defesa + L ou R

DICA: como todo grandalhão, Frank é o mais lento. Para livrar-se dele mais rápido, jogue-o para fora do ringue

Você tem sete lutadores à disposição pra cair na porrada



DICA: a múmia tem os golpes mais simples. Tente ←→ X, por exemplo



DICA: Skeleton também pode virar uma caveira gigante. No alto, aperte ↑→

DICA: com Skeleton, tente ↓↓ + □, ou ↓↓ + X. A caveira some e reaparece em outro lugar para detonar o adversário

3.5

KILLING ZONE — P.STATION — NAXAT SOFT — Luta

FUN FACTOR	4
CONTROLE	3
GRÁFICO	4
SOM	3

CD
8 Fases
2 Jogadores
Continue

SNES

FRONT MISSION GUN HAZARD

DICA: sempre fique de olho no mapa para achar itens

DICA: para entrar nos lugares ou sair da fase, pressione ↓ e B

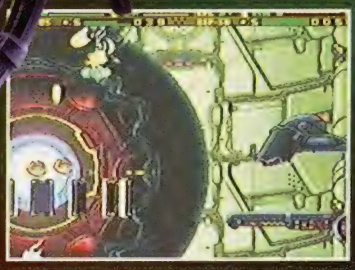
4.2

FRONT MISSION GUN HAZARD

SNES
SQUARE
Ação/RPG

24 Mega
10 Capítulos
1 Jogador
Bateria

FUN FACTOR	4
CONTROLE	5
GRÁFICO	4
SOM	4



DICA: detone o núcleo de Atlas atirando para baixo. Depois dessa parte fique no chão e atire para cima

Por Marcelo Kamikaze

A série Front Mission voltou, desta vez num jogo de muita ação. *Gun Hazard* rola num futuro próximo. Um tal de general Arc provoca um golpe de estado em Hemingen (onde é a Alemanha hoje), e você fica com o abacaxi: proteger o presidente. O jogo tem elementos de RPG, como experiência. Há experiência para tudo: armas, seu wantzer (robô) e wantzers aliados. Nas lojas há uma infinidades de peças para montar seu wantzer. Mais um tiro certeiro da Square!

fim

DICA: quando a barra estiver pesada, leve Brenda. Ela não pode ser destruída

DICA: a Shotgun e o Laser são as melhores armas. O Laser é indefensável

DICA: volte para as fases anteriores e recolha os itens

DICA: algumas armas podem ir a 120% de experiência. Isso dá 50% mais de poder de fogo

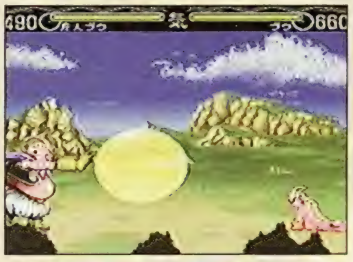
Por Baby Betinho

Dragon Ball deve pintar na TV em agosto, mas as coisas já começam a esquentar no SNes com a versão **Hyper Dimension**, sem dúvida, a melhor da série. A Bandai deixou de lado a parte "demo", para colocar mais ação. A briga na porrada ficou bem melhor, permitindo ao jogador montar combos no estilo **X-Men**. Claro que tem as particularidades do mundo de Dragon Ball, como arremessar o cara para o céu, e desenvolver uma batalha aérea, e mandar aqueles raios energéticos que detonam até planetas. **Hyper Dimension** traz dez personagens: Son Goku (e sua turma) e seus piores inimigos que são Freeza, Perfect Cell e Boo. Cara, não sei o que esses caras fazem para arranjar tanta encrenca.

fim

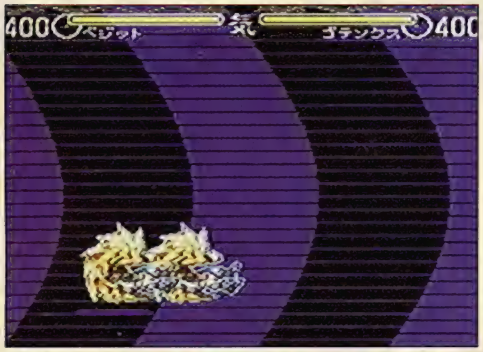
DICA: contra a CPU, a manha é uma voadora e joelhada

COMBO: voadora, Y, YB, ↓↘→ + B, →↘↓↙← + A, ← + B



DICA: os super raios ficam melhores se deixar pressionado o botão A

DICA: quando os golpes se encontram ocorre o rush battle. O botão A vence o Y, e o B vence o X



DICA: →←→ + X, ↓↘→ + X e o ↓↙← + X manda o inimigo para fora da tela

METEOR ATTACKS

Estes golpes só podem ser ativados quando a energia estiver vermelha.

Final Meteor Attack (Bejitto): →↘↓↙←↙↓↘→ + Y
Donut Ring (Gotenx): →←↙↓↘→ + Y
Final Attack (Bejita): ↑↓ + Y (perto)
Explosive Rush (Gohan): →↘↓↙←→ + B
Tchou Bakuretsu Rush (Piccolo): →←↓↑ + Y (perto)
Boo Smasher (Boo): ←→↓↑ + Y (perto)
Giga Burn (Perfect Cell): →↘↓↙←↙↓↘→ + Y
Giga Cell Combination (Perfect Cell): →←→←→ + Y
Super Meteor Attack (Goku): ←↙↓↘→↗ + Y
Freeza Comet (Freeza): ↓↙← + YB
Destruction Beam (Mr. Boo): ↓↘→ + YB (perto)

DICA: o botão X apaga os raios simples

DICA: faça os "guard cancels" com golpes rápidos para acionar, como a joelhada de Goku ou o raio transformador de Boo. Assim você não fica na mão

4.0

DB Z - HYPER DIMENSION

SNES
BANDAI
Luta

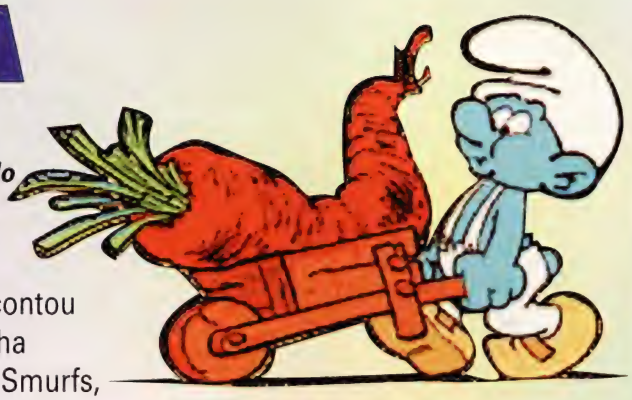
24 Mega
5 Cenários
2 Jogadores
Continue

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	5
SOM	3

MEGA

MEGA

Por Marcelo Kamikaze



THE SMURFS

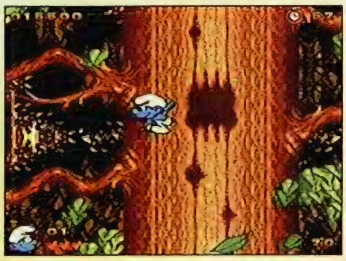
Ai, meu Deus! Quando o Chefe contou que Gargamel tinha capturado quatro Smurfs, resolvi ajudá-los imediatamente. O jogo marcou a estréia da Infogrames, softhouse francesa, no SNes. A versão para Mega, sorriam proprietários, não mudou nada. Você joga com o Smurf Valente, namorado da Smurfete, e tem de passar por 15 fases para trazer os duendezinhos de volta. É claro que os outros Smurfs vão ajudá-lo. Mas o negócio não é fácil, não. As fases são supervariadas e sempre aparece um inimigo novo. Sem contar que único meio de atingir os malvados é usando a tática Mario Bros, isto é, pulando em cima deles. Fora isso, só agilidade e muita paciência.

fim

***DICA:** chefe de fase. Utilize a mola para acertar a cabeça da planta carnívora*

***DICA:** fique esperto para acertar a hora exata de pular para o outro pato*

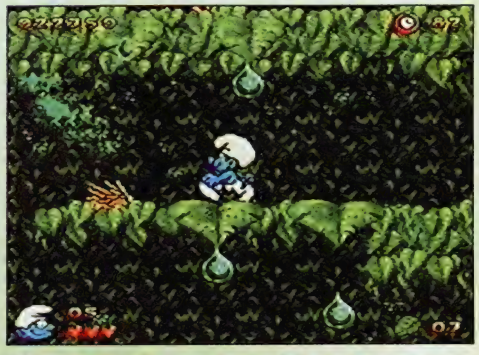
***DICA:** quando encontrar com este Smurf, tome muito cuidado. O cara vem babando pra deixá-lo envenenado*



***DICA:** suba até o topo da árvore usando as folhas para subir nos galhos*

***DICA:** fique pulando sem parar em cima do pássaro para ele não cair*

***DICA:** use o presente nesta muralha para destruí-la*



***DICA:** cuidado com as gotas que caem das folhas*

3.8

THE SMURFS — **MEGA** — **INFOGRAMES** — **Ação**

16 Mega
1 Jogador
Password

FUN FACTOR	4
CONTROLE	4
GRÁFICO	4
SOM	3

LKC

DE VOLTA PARA OS GAMES

PlayStation

DISPONÍVEL EM BREVE !

A LKC esta de volta para os games trazendo as novidades mais quentes do mercado mundial, incluindo:

- **Jogos em CD-ROM para videogames de 32 bits**
- **Acessórios incríveis**
- **Todos os aparelhos, incluindo o mais novo videogame de 64 bits !**

O que você esta esperando para ir até a loja mais perto de você ?

LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125

LKC TIJUCA - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044

LKC SÃO CONRADO - RJ
Fashion Mall - 1º Piso - F: (021) 322-3816

LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210 - Bloco C - Loja 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1440 Fax

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

MATRIZ EM NOVO ENDEREÇO

LKC MATRIZ - SP
R. 25 de Março, 1026 - F: (011) 227-6590/228-1951

FOTOS APENAS PARA ILUSTRAÇÃO - AS MARCAS APRESENTADAS AQUI SÃO PROPRIEDADE DOS SEUS RESPECTIVOS REPRESENTANTES, NÃO TENDO VINCULO ALGUM COM A LKC

Sapo Xulé 3

DICA: contra essas maçãs, fique parado atirando

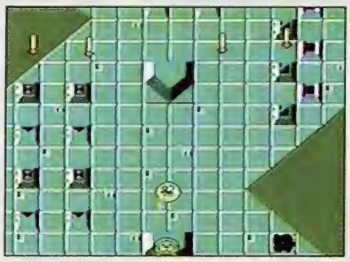
DICA: chefe da 1ª fase. Destrua os canhões e depois a nave

Por Marjorie Bros

Basta de sujeira, moçada! A Tec Toy entra na guerra contra a poluição e lança a terceira versão de Sapo Xulé para Master System. A história é a mesma: você é o sapo e deve destruir os agentes poluidores que ameaçam a lagoa. A diferença está no estilo do jogo. Ao contrário da primeira versão de **Sapo Xulé**, baseada em **Phsyco Fox**, **Sapo Xulé 3** tomou por base o jogo de tiro **Astro Warrior**. O resultado é um jogo ágil e movimentado, mesmo para um 8 bits. Engula as moscas que pintarem na frente para ficar forte e enfrente essa sujeirada! Ah! O jogo é em português!

fim

DICA: desvie o mais rápido que der e não pare de atirar



DICA: pegue essa mosca, ela melhora a sua arma

2.2 — SAPO 3 — MASTER — TEC TOY — Tiro

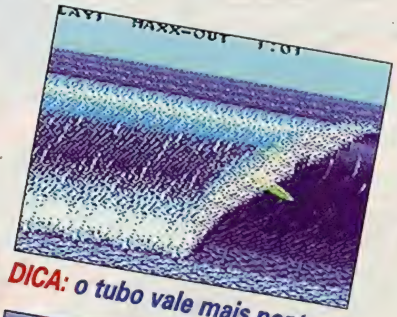
4 Mega
N/D
1 Jogador
Continue

FUN FACTOR 3
CONTROLE 2
GRÁFICO 2
SOM 2

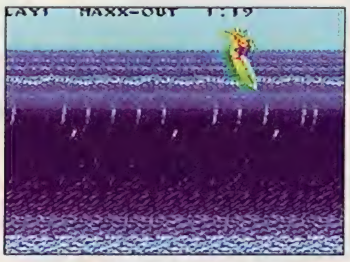
Por Lord Mathias

Onde tem emoção da pesada, vocês sabem, tem Lord Mathias, o superior. E o melhor sinônimo para emoção é esporte. Se for radical, então nem se fala! Por isso, **Game Box** é especial. A Tec Toy reuniu nesse cart as duas modalidades mais radicais do game Jogos de Verão (quem não se lembra?): surfe e BMX. Nada melhor no mês das férias, não é mesmo? Você escolhe entre oito jogadores, surfistas com cabelo parafinado ou bikers. O jogo só é diferente de Jogos de Verão sob um aspecto. Não existem patrocinadores. Fora isso, mano, o game é exatamente o bom e velho Jogos de Verão.

fim



DICA: o tubo vale mais pontos



DICA: saia por baixo da onda quando o tempo acabar

As manobras no BMX são pobres

2.8 — GAME BOX ESPORTES RADICAIS — MASTER — TEC TOY — Esporte

4 Mega
Até 8 Jogad.
Continue

FUN FACTOR 3
CONTROLE 3
GRÁFICO 3
SOM 2

Cadê o resto? Só ficaram dois esportes nesta versão

Especial SGP Golpe Final.

Os melhores jogos de luta reunidos em uma mesma edição! Sente só uma amostra:

- **Ultimate Mortal Kombat 3, dicas para mais de 20 lutadores no Snes, Mega e Saturn;**
- **Killer Instinct 2 para Arcade;**
- **Tekken 2 para Arcade e P. Station com dicas de como usar todos os golpes de mestre.**

Não marque touca! Garanta férias radicais com o Especial SGP Golpe Final.

SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

Nas bancas dia 25 de junho.

GOLPE FINAL

GOLPE FINAL

Ultimate volta à cena com o lançamento da versão para Saturn. Os golpes a seguir valem, além do arcade, também para Mega e SNes. Os dois consoles mais populares, que iam ganhar suas versões de UMK 3 agora no meio do ano, só vão ver a cor do sangue mortal no mês de outubro

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

VS. SCREEN CODES

0 ***Dragão MK***
1 ***Logo MK***
2 ***Yin-Yang***
3 ***Número 3***
4 ***Interrogação***
5 ***Trovão***
6 ***Goro***
7 ***Raiden***
8 ***Shao Kahn***
9 ***Caveira***

999-999 - Mostra a versão.
010-010 - Mensagem no arremesso
100-100 - Sem arremessos
***020-020** - Sem defesa
***987-123** - Sem barras de energia e de Run
300-300 - Sem música
***788-322** - Reabilitação rápida depois do uppercut
033-000 - Jogador 1 com metade da energia
000-033 - Jogador 2 com metade da energia
707-000 - Jogador 1 com 25% da energia
000-707 - Jogador 2 com 25% da energia
044-440 - Round 3 em "morte súbita"
***688-422** - Luta no escuro
***444-444** - Transformação aleatória (ou **460-460**)
985-125 - Psycho Kombat (todos com *)
466-466 - Run infinito
642-468 - Galaga

Zonas do Kombate:
091-190 - Torre do sino
077-022 - Ponte
933-933 - Portal do Ermac
666-333 - Cemitério
330-033 - Deserto de Jade
004-700 - Caverna de Shao Kahn
880-220 - Torre de Shao Kahn
600-040 - Templo
050-050 - Fase de Noob Saibot (Torre do sino)
820-028 - Pit III
002-003 - Kombate no rio
343-343 - Telhado
666-444 - Toca de Scorpion
123-901 - Câmara das almas
079-035 - Avenida
880-088 - Metrô

Textos (aparece uma mensagem)
448-844 - Don't jump at me - MXV
122-221 - Skunky!! - E.F.
004-400 - Watcha gun do ? - E.B.
550-550 - Go see Mortal Kombat the live tour!
282-282 - No Fear (it's a pinball game)
123-926 - No Knowledge that is not power
987-666 - Hold Flippers run (pinball game reference)

Vencedor luta com:
969-141 - Motaro
769-342 - Noob Saibot
033-564 - Shao Kahn
205-205 - Smoke (Smoke humano!)

VS Kodes para lutas 2 a 2:
227-227 - O lutador explode quando é vencido
022-220 - Luta explosiva e sem arremessos

BOX COMANDOS GERAIS E EXPLICAÇÃO DOS GOLPES

SA - soco alto
SB - soco baixo
CA - chute alto
CB - chute baixo
BL - bloqueio
RN - corrida

Fatalities: são os golpes finais depois da vitória.

Friendships e Babalities: para acioná-los você não pode usar o bloqueio no round definitivo.

Mercy: durante o "Finish Him/Her" digite RN e ↓↓. Você dará um pouco de energia.

Animalities: você deve realizar um Mercy antes.

SEKTOR

Teleport: →→ + CB
Missile: ↘→ + SB
Homing Missile: →↓← + SA
Fatality1: SB, RN, RN, BL (distância de uma rasteira)
Fatality2: →→→← + BL (distância de uma rasteira)
Pit: RN, RN, RN, ↓
Animality: segure BL, →→↓↑ (perto)
Babality: B, D, D, D, CA
Friendship: RN, RN, RN, RN, D
Combo(5): SA, SA, CA, CA, B + CA

ERMAC

Fireball: ↓← + SB
Teleport Punch: ↓→ + SA
Telekinetic Slam: ←↓← + CA
Fatality 1: RN, BL, RN, RN, CA (perto)
Fatality 2: ↓↑↓↓↓ + BL (distância de uma rasteira)
Pit: RN, RN, RN, RN, CB
Combo(5): SA, SA, SB, CA, ↓ + CA
Combo(5): SA, SA, ← + SB, ←↓→ + SB, Fireball
Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA
Combo(4): CB, SB, Telekinetic Slam, Uppercut

SMOKE

Spear: ←← + SB
Teleport: →→ + CB (no ar)
Invisibility: segure BL, ↑↑ + RN
Air Throw: BL (no ar)
Fatality1: segure BL, ↑↑→↓ (longe)
Fatality2: segure RN + BL, ↓↓→↑ (distância de uma rasteira)
Pit: →→↓ + CB
Animality: (longe) ↓→→ + CB
Babality: ↓↓←← + CA
Friendship: RN, RN, RN, CA
Combo(9): Voadora, Teleport, SA, Spear, SA, SA, CB, CA, ←+ SB
Combo(3): SA, SA, ← + SB

KITANA

Fan Lift: ←←← + SA
Fan Throw: →→ + SA + SB
Fan Slice: ← + SA
Square Wave: ↓← + SA
Fatality 1: RN, RN, BL, BL, CB (perto)
Fatality 2: ←↓→→ + CA (perto)
Pit: →↓↓ + CB
Animality: ↓↓↓↓ + RN
Babality: →→↓→ + CA
Friendship: ↓←→→ + SB
Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA
Combo(4): SA, SA, ← + SB, ↓ + SB

HUMAN SMOKE

Selecione o Smoke e quando o round estiver começando, segure SA+CA+BL+RN. Se você for o player 1, segure também ← e se for player 2, →
Spear: ←← + SB
Teleport Punch: ↓← + SA
Throw: no ar, aperte BL
Pit: →↓↓ + CB
Animality: ↓↓↓↓ + RN
Babality: →→↓→ + CA
Friendship: ↓←→→ + SB
Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA
Combo(4): SA, SA, ← + SB, ↓ + SB

KABAL

Whirlwind Spin: ←→ + CB
Eye Spark: ←← + SA
Fireball: ←← + SB (no ar)
Ground Saw: ←←← + RN
Fatality1: ↓↓←→ + BL (distância de uma rasteira)
Fatality2: RN, BL, BL, BL, CA (perto)
Pit: BL, BL, CA
Animality: segure SA, →→↓→ (perto)
Babality: RN, RN, CB
Friendship: RN, CB, RN, RN, ↑
Combo(8): Voadora, Whirlwind, CB, CB, SA, SA, ↓ + SA, Voadora, Fireball
Combo(6): CB, CB, SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA
Combo(6): CB, CB, SA, SA, CA, ← + CA

CLASSIC SUB ZERO

Ice Freeze: ←↓→ + SB
Ground Freeze: →↓←+ CB
Slide: ← + SB + BL + CB
Fatality1: ↓↓↓→ + SA (perto)
Pit: →↓→→ + SA
Combo(4): SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA
Combo(4): SA, SA, ← + CB, ← + CA
Combo(5): SA, SA, ← + CB, ← + CA, ↓→ + CB

CYRAX

Close Bomb: segure CB, ←← + CA
Far Bomb: segure CB, →→ + CA
Teleport: →↓+ BL (no ar)
Net: ←←← + CB
Air Throw: ↓→ + BL, em seguida SB (no ar)
Fatality1: segure BL, ↓↓↑↓ + SA (qualquer lugar)
Fatality2: segure BL, ↓↓→↑ +RN (perto)
Pit: RN, BL, RN
Animality: segure BL, ↑↑↓↓ (perto)
Babality: →→←+ SA
Friendship: RN, RN, RN,↑
Combo(2): SA, SA, CA, SA, CA, ← + CA
Combo(3): CA, CA, ← + CA

MILEENA

Sai Shot: segure SA (2 segundos)
Teleport Kick: →→ + CB
Rolling Attack: ←←↓ + CA
Fatality 1: ←←←→ + CB (tela inteira)
Fatality 2: ↓→↓→ + SB (perto)
Pit: ↓↓↓ + SB
Animality: →↓↓→ + CA
Babality: ↓↓→→ + SA
Friendship: ↓↓←→ + SA
Combo(6): SA, SA, CA, CA, ↑ + CB, ↑ + CA

Continua

ECLIPSE FINAL

JAX

1 Missile: ←→ + SA
2 Missile: →→←← + SA
Gotcha Grab: →→ + SB (aperte SB)
Backbreaker: no ar, aperte BL
Ground Slam: SB (aperte SA)
Ground Pound: segure CB (3 segundos)
Sliding Punch: →→ + CA
Back Breaker: BL (no ar)
Fatality1: segure BL, ↑↓→↑ (perto)
Fatality2: RN, BL, RN, RN, CB (longe)
Pit: ↓→↓ + SB
Animality: segure SB, →→↓→
Babality: ↓↓↓ + CB
Friendship: CB, RN, RN, CB
Combo(7): CA, CA, ↓ + SA, SA, BL, SB, ←+ SA
Combo(5): SA, SA, BL, SB, ← + SA
Combo(3): CA, CA, ← + CA

JADE

Boomerang: (para cima) ←→ +SA (p/ frente) ←→ + SB (p/ baixo) ←→ + RN
Glow Kick: ↓→ + CB
Invincibility: ←→ + CA
Fatality 1: ↑↑↓→ + SA (perto)
Fatality 2: RN, RN, RN, BL, RN (perto)
Animality: →↓→→ + CB
Babality: ↓↓→↓ + CA
Friendship: ←↓←← + CA
Combo(7): SA, SA, ↓ + SB, CB, CA, ← + CB, ← + CA
Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA
Combo(4): SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA

SUB ZERO

Freeze: ↓→ + SB
Ice Shower: ↓→ + SA (perto): ↓→← + SA (longe): ←↓→ + SA
Ice Clone: ↓← + SB
Slide: ←+ SB + BL + CB
Fatality1: BL, BL, RN, BL, RN (perto)
Fatality2: ←←↓← + RN (distância de uma rasteira)
Pit: ←↓→→ + CA
Animality: segure BL, →↑↑(perto)
Babality: ↓←← + CA
Friendship: CB, RN, RN, ↑
Combo(6): SA, SA, SB, CB, CA, ← + CA
Combo(5): SA, SA, CB, CA, ← + CA (na versão 2.1, causa mais estrago que o Combo(6))
Combo(4): Voadora, Freeze, Voadora, Clone, SA, CA
Combo(3): CA, CA, ← + CA

KANO

Knife Throw: ↓← + SA
Knife Slash: ↓→ + SA
Cannon Ball: segure CB, (5 segundos)
Air Cannon Ball: →↓→ + CA
Grab and Bite: ↓→ + SB
Air Throw: BL (no ar)
Fatality1: segure SB, →↓↓→ (perto)
Fatality2: SB, BL, BL, CA (distância de uma rasteira)
Pit: segure BL, ↑↑← + CB
Animality: segure SA, BL, BL, BL (perto)
Babality: →→↓↓ + CB
Friendship: CB, RN, RN, CA
Combo(6): SA, SA, ↓ + SB, ↓+ SA, Voadora, BL or Knife Slash
Combo(4): CA, CA, CB, CA

SHANG TSUNG

1 Fireball: ←← + SA
2 Fireballs: ←←→ + SA
3 Fireballs: ←←→→ + SA
Fire Eruption: →←← + CB
Fatality1: segure SB, ↓→→↓ (perto)
Fatality2: segure SB, RN, BL, RN, BL (perto)
Pit: segure BL, ↑↑← + SB
Animality: segure SA, RN, RN, RN (distância de uma rasteira)
Babality: RN, RN, RN, CB
Friendship: CB, RN, RN,↓
Combo: CB, SA, SA, SB, ← + CA
Combo: CA, CA, ← + CA

TRANSFORMAÇÕES

Sindel: ←↓← + CB
Jax: →→↓ + SB
Kano: ←→ + BL (rápido)
Liu Kang: →↓←↑→
Sonya: RN + SB + BL + ↓
Stryker: →→→ + CA
Sub Zero: →↓→ + SA
Cyrax: BL, BL, BL
Sektor: ↓→← + RN
Nightwolf: segure BL, ↑↑↑
Sheeva: segure CB,→↓→
Kung Lao: RN, RN, BL, RN
Kabal: SB, BL, CA
Kitana: →↓→ + RN
Reptile: RN, BL, BL, CA
Scorpion: ↓↓→ + SB
Jade: →→↓↓+ BL
Ermac: ↓↓↑
Mileena: RN, BL, CA
Classic Sub: BL, BL, RN, RN

SHEEVA

Fireball: ↓→ + SA
Stomp: ←↓← + CA
Teleport Stomp: ↓↑
Fatality1: →↓↓→ + SB (perto)
Fatality2: segure CB, ←→→ (perto)
Pit: ↓→↓→ + SB
Animality: RN, BL, BL, BL, BL (distância de uma rasteira)
Babality: ↓↓← + CA
Friendship: →→↓→, dê um tempo, SA
Combo(7): SA, SA, SB, CA, CA, CB, ← + CA
Combo(4): CA, CA, CB, ← + CA

SINDEL

Ground Fireball: →→ + SB
Air Fireball: ↓→ + CB (no ar)
Sonic Scream: →→→ + SA
Float: ←←→ + CA
Fatality1: RN, RN, BL,

RN, BL (distância de uma rasteira)
Fatality2: RN, RN, BL, BL, RN + BL (perto)
Pit: ↓↓↓ + SB
Animality: →→↑ + SA
Babality: RN, RN, RN, ↑
Friendship: RN, RN, RN, RN, RN,↑
Combo: CA, SA, SA, ↓ + SA, (ande), SA, Voadora, AirFireball
Combo: CA, SA, SA, SB, ← + CA

KUNG LAO

Hat Throw: ←→ + SB
Teleport: ↓↑
Flying Kick: ↑↓ + CA (no ar)
Spin: →↓→ + RN (aperte RN)
Fatality1: RN, BL, RN, BL, ↓
Fatality2: →→←↓ + SA (distância de uma rasteira)
Pit: ↓↓→→ + CB
Animality: RN, RN, RN, RN, BL (perto)
Babality: ↓→→ + SA
Friendship: RN, SB, RN, CB
Combo(7): SA, SB, SA, SB, CB, CB, ← + CA
Combo(3): CB, CB, ← + CA

LIU KANG

High Fireball: →→ + SA
Low Fireball: →→ + SB
Flying Kick: →→ + CA
Bicycle Kick: segure CB (4 segundos)
Fatality1: →→↓↓ + CB (qualquer lugar)
Fatality2: ↑↓↑↑ RN + BL (qualquer lugar)
Pit: RN, BL, BL, CB
Animality: ↓↓↑ (distância de uma rasteira)
Babality: ↓↓↓ + CA
Friendship: RN, RN, RN,↓ + RN
Combo(7): SA, SA, BL, CB, CB, CA, CB
Combo(6): SA, SA, ← + SB, Voadora, Air Fireball, Flying Kick
Combo(4): CB, CB, CA, CB

SCORPION

Spear: ←← + SB
Teleport: ↓← + SA
Air Throw: BL (no ar)
Fatality 1: ↓↓↑ + CA (distância de um pulo)
Fatality 2: →→↓↑ + RN (perto)
Pit: →↑↑+ SB
Animality: →↑↑ + CA
Babality: ↓←←→ + SA
Combo(7): Voadora, Teleport Punch, Spear, CA, CA, CB, CB, CA
Combo(5): Spear, SA, SA, CA, ← + CA
Combo(4): CA, CA, CB, ← + CB
Combo(3): SA, SA, ↑ + SB

NIGHTWOLF

Arrow: ↓← + SB
Hatchet: ↓→ + SA
Shoulder Slam: →→ + CB
Shield: ←←← + CA
Fatality1: ↑↑←→ + BL (perto)
Fatality2: ←←↓ + SA (distância de uma rasteira)
Pit: RN, RN, BL
Animality: →→↓↓ (perto)
Babality: →←→← + SB
Friendship: RN, RN, RN, ↓
Combo(7): CB, SA, SA, SB, Hatchet, Hatchet, Shoulder Slam
Combo(5): CB, SA, SA, SB, ←+ CA
Combo(8): CB, SA, SA, SB, Hatchet, RN, SA, SA, Shoulder Slam
Combo(3): CA, CA, ← + CA

KURTIS STRYKER

High Grenade: ↓← + SA
Low Grenade: ↓← + SB
Baton Trip: →← + SB
Baton Toss: →→ + CA
Gun: ←→ + SA
Fatality1: ↓→↓→ + BL (perto)
Fatality2: →→→ + CB (longe)
Pit: segure BL, →↑↑+ CA
Animality: RN, RN, RN, BL (distância de uma rasteira)
Babality: ↓→→← + SA
Friendship: SB, RN, RN, SB
Combo(6): CB, SA, SA, SB, Voadora, Baton Toss
Combo(3): CA, CA, ← + CA

REPTILE

Acid Spit: →→ + SA
Force Ball: ←← SA + SB
Fast Force Ball: →→ SA + SB
Elbow Dash: ←→ + CB
Invisibility: ↑↑↓ + CA
Slide: ← + SB + BL + CB
Fatality 1: ←←→↓ + BL (distância de um salto)
Pit: BL, RN, BL, BL
Animality: ↓↓↓↑ + CA
Babality: →→←↓ + CB
Friendship: ↓→→← + CA
Combo(8): SA, SA,↓ + SB, Fast Forceball, SA, SA, Voadora, Slide
Combo(7): SA, SA, ↓ + SB, Fast Forceball, SA, SA, Acid Spit
Combo(6): SA, SA, ↓ + SB, Fast Forceball, SA, CA
Combo(5): SA, SA,↓ + SB, Fast Forceball, Uppercut
Combo(4): SA, SA, ↓ + SB, Acid Spit
Combo(4): SA, SA, CA, ← + CA

SONIA BLADE

Energy Rings: ↓→ + SB
Leg Grab: ↓+ SB + BL
Flying Punch: →← + SA
Bicycle Kick: ←←↓ + SA
Fatality1: segure BL + RN, ↑↑←↓ (longe)
Fatality2: ←→↓↓+ RN (longe)
Pit: →→↓ + SA
Animality: segure SB, ←→↓→ (perto)
Babality: ↓↓→ + CB
Friendship: ←→←↓ + RN
Combo(6): CA, CA, SA, SA, SB, ← + SA
Combo(4): SA, SA, SB, ← + SA
Combo(3): CA, CA, ←+ CA
Combo(6): CA, CA, SA, SA, ↑ + SB, Flying Punch

fim

ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

MEGA SNES

OLYMPIC SUMMER GAMES

Jogo lançado na onda Olímpica não leva nem medalha de bronze

Com o clima olímpico esquentando, o Mega e o SNes não poderiam ficar de fora da festa dos esportes. Mas, quando a coisa estava começando a esquentar, acabou dando uma esfriada com o lançamento desse jogo para os dois consoles de 16 bits. **Olympic Summer Games** realmente deixou a desejar. Em ambas as versões são 10 eventos para se competir, incluindo 100 metros livres, salto com vara, lançamento de disco e dardo e outros. Apesar da versão do SNes ser um pouco melhor, ambas tem gráficos bem simples, efeitos sonoros quase inexistentes e música que não levanta o astral. Os controles são repetitivos e acabam irritando. Para quem quer realmente curtir as emoções das Olimpíadas, é melhor entrar na era dos 32 bits, e esperar por **Olympic Summer Games** para o Saturn e P.Station, que também estão para sair.

MEGA

O tiro não foi muito certeiro e o jogo acabou errando o alvo

MEGA

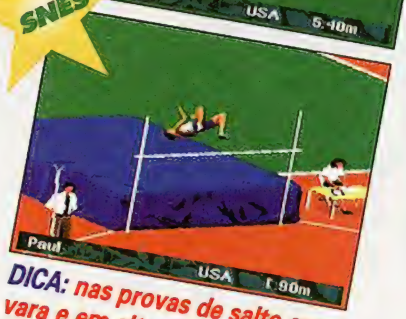
DICA: se você estiver com problemas para conseguir realizar algum evento, treine no practice mode

MEGA

DICA: para melhorar as chances de acertar o disco no tiro, espere ele começar a cair para acertá-lo

SNES

SNES



DICA: nas provas de salto com vara e em altura treine até conseguir chegar bem alto sem cometer falta. Assim não será desqualificado nas competições

2.8 OLYMPIC SUMMER GAMES

16 Mega
10 Provas
2 Jogadores
Continue

MEGA
THQ
Esporte

FUN FACTOR	3
CONTROLE	3
GRÁFICO	3
SOM	2

3.0 OLYMPIC SUMMER GAMES

16 Mega
10 Provas
2 Jogadores
Continue

SNES
THQ
Esporte

FUN FACTOR	3
CONTROLE	3
GRÁFICO	3
SOM	3

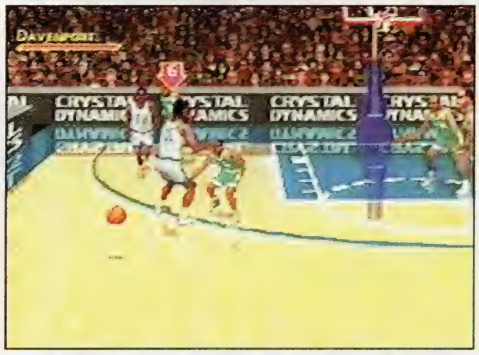
SNES

DICA: durante a prova de tiro, não se preocupe em ficar movendo o cursor pra baixo e pra cima. Mexa para a esquerda e para a direita

SLAM'N JAM 96

Prepare-se: esse basquete é pra quem tem a manha de chegar à cesta do adversário

A Crystal Dinamics corta a jogada, pega a bola e invade a quadra do P.Station com **Slam'n Jam 96**. O jogo estreou no mundo dos games no 3DO e tem fama de difícil. Pura verdade: mesmo que você queira usar o velho truque de programar o jogo para o modo Easy isso não vai mudar, o game é uma pedreira ruim de quebrar. As jogadas são supercomplicadas e isso acaba prejudicando a ação do game, que fica monótono e irritante para qualquer aspirante a Michael Jordan. De resto, **Slam'n Jam** é um game de basquete comum, tem até cestas! Na verdade, uma das únicas coisas que diferencia **Slam'n Jam** de jogos como **NBA Jam** é o tipo de visão que o game usa. Você vê o jogo de um dos cantos da tela e isso atrapalha muito, se você está na defesa então nem se diga. Além disso, as partidas são muito longas. Cada uma tem quatro tempos de aproximadamente sete minutos. Você vai precisar estar numa forma e tanto para encarar o desafio.



DICA: se o adversário der bobeira, aperte X para desarmá-lo

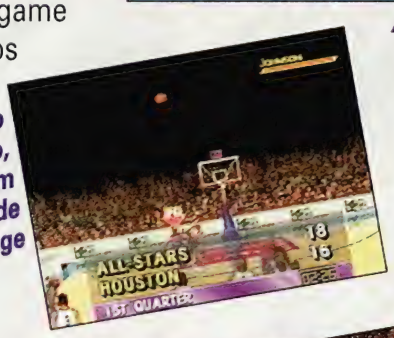
DICA: para facilitar suas jogadas, não prenda muito a bola, passe rápido

DICA: ao arremessar da área dos 3 pontos, pule com outro jogador para fazer a "ponte aérea"

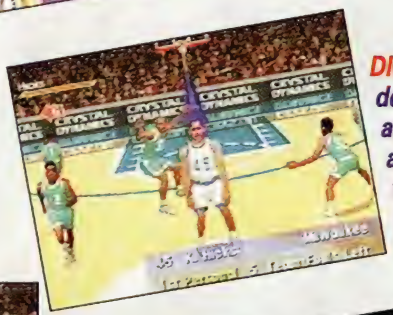
DICA: na saída de bola, lance rápido para frente, você achará alguém livre

As enterradas, é claro, estão presentes e são radicais

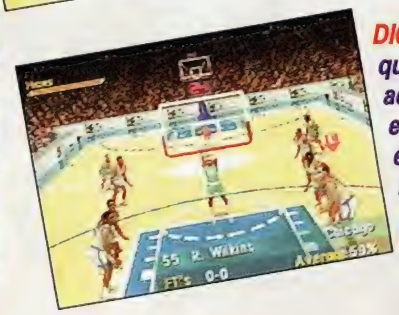
A visão por trás da quadra prejudica quem joga de cima para baixo



DICA: se o tempo estiver acabando, arrisque um arremesso de longe



DICA: não corra de encontro aos adversários, você fará falta



DICA: falta quando o adversário está no ar é lance livre

ESPORTE TOTAL

P.STATION

VR SOCCER

Futebol virtual exagera na troca de visões e deixa a desejar no toque de bola

Futebol em estilo japonês no gramado. Ou seja: o visual é de primeira, com gráficos e apresentação dignos da organização dos campeonatos lá da terra do sol poente. Mas, na hora que a bola começa a rolar, nem tudo são flores. **VR Soccer** tem boa jogabilidade, mas faz você sofrer um pouco com seus comandos, que revelam aquela velha cintura dura da gringaiada.

Os comandos de VR Soccer vão fazer você suar a camisa

As mudanças repentinas de câmera podem deixá-lo um pouco confuso

São 44 seleções

***DICA:** escolha um juiz pouco disciplinador para o jogo não ficar muito parado*

Outro problema são as contínuas mudanças de ângulo, que vão deixar você tão tonto quanto os adversários dos holandeses no tempo da Laranja Mecânica. Você pode editar algumas características do jogo, como o tempo de bola de cada partida, a velocidade do vento, se vai ter impedimento ou a severidade do juiz. São 3 tipos de campeonato: cup, league e simulation. Parece que o Havelange organizou a coisa: são 44 seleções na parada!

***DICA:** faça lançamentos longos para deixar seus atacantes em boa situação para marcar*

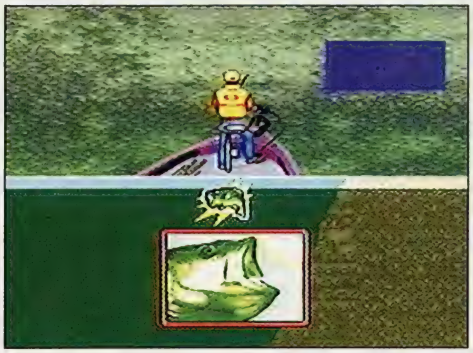
***DICA:** o carrinho é a melhor opção para se tomar a bola do adversário*

Faça um minuto de silêncio antes de começar o jogo para cantar os hinos

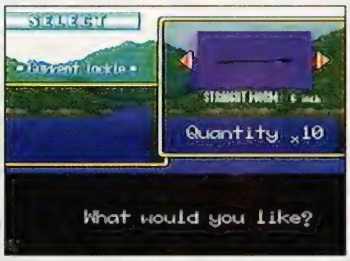
THE FISHING MASTER

Peixes e adversários espertos numa corrida contra o tempo

Em **Fishing Master** você conta com a ajuda de Mark Davis, o único cara a vencer o Bass Angler of the Year Award e o Bass Masters Classic - dois supertorneios americanos de pesca. Sorte sua



DICA: depois de fisgar o peixe, coloque o direcional para baixo para trazê-lo até você



DICA: a minhoca é a melhor isca

DICA: quando essa tela pintar, aperte o botão A para fisgar o peixe

DICA: não ponha muita força na vara para não perder as iscas

porque você enfrenta caras prá lá de experientes e peixes espertos. Escolha a vara e as iscas certas para pescar o maior número de peixes no menor tempo possível!

NETUNIA

As maiores novidades em games
- Consoles
- Cartuchos
- Acessórios Originais

SG

NETUNIA
Import.
Export. Corp.

Para sua garantia, adquira somente produtos originais

Remetemos para todo o Brasil com segurança e eficiência

FONE: (011) 825-7600 FONE/FAX: (011) 825-7653

ESPORTE TOTAL

P.STATION

Você tem várias opções para montar seu carro, como trocar o chassis ou mudar a cor da máquina. Basta ter dinheiro

CHORO Q

Um jogo com vários carrões legais e até um supercaminhão de lixo

Choro Q, da tradicional Takara, foi inspirado nos carrinhos de fricção - aqueles que, quando arrastados para trás, saem acelerando. O jogo rola no melhor estilo **Motortoon**. Você escolhe um dos seis carrinhos disponíveis. Se preferir, pode montar seu carro como quiser. Você pode escolher o chassis (tem BMW, Honda, Lamborghini etc.) e até a cor do carro. O jogo permite no máximo dois jogadores. São duas visões, de dentro e de fora do carro. Os gráficos são superfracos e o controle é prá lá de ruim. Já o som é razoável: o barulho do carro é bem parecido com o do brinquedo. O que vale no jogo é correr ao lado de carros de marcas famosas com BMW, Lamborghini, Vitara, Honda Civic, calhambeques cheio de estilo e até um caminhão de lixo, que não dá moleza pra ninguém e acelera firme!

O jogo oferece apenas 2 visões. É pouco

DICA: o segredo na corrida é cortar pela grama, não perde velocidade

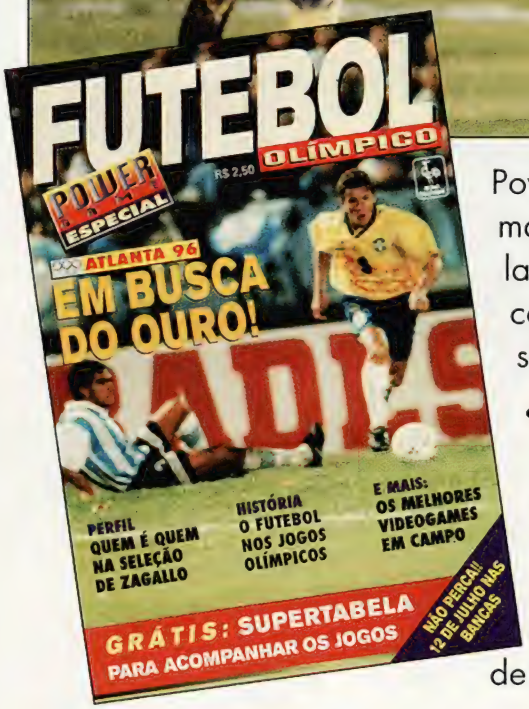
São 6 carros muito legais e rola até um ônibus na parada

DICA: atenção, as pistas têm placas e paredes falsas. Dá até para criar atalhos

DICA: use a buzina com o △ para saírem de seu caminho

Na terra o negócio é mais difícil, escorrega bem mais

ACOMPANHE A NOSSA SELEÇÃO EM ATLANTA!



Power Game marca gol de placa lançando uma edição especial com tudo o que você quer saber sobre futebol olímpico:

- como Zagallo vai comandar nossos craques,
- a escalação da seleção,
- quem são os adversários,
- quais as chances do Brasil conquistar o único título de futebol ainda inédito no país.

GRÁTIS! Tabela pra você acompanhar todos os jogos!

E mais: entre de cabeça neste clima e bata o maior bolão, Power Game traz 4 dos melhores videogames de futebol pra você detonar!

POWER GAME ESPECIAL

Nas bancas a partir de 12 de Julho

Apenas R$ 2,50

SUPER GP DICAS

Os donos de P.Station devem estar felizes da vida, pois os jogos andam demais e as dicas de SGP não ficam atrás. Também tem as últimas armas secretas de Mario RPG e como lutar com Gargos de Killer Instinct 2!

P.STATION

RESIDENT EVIL

PEGUE O LANÇA-MÍSSEIS E MUDE A ROUPA DOS PERSONAGENS

Lança-mísseis: para pegá-lo, termine o jogo com Jill ou Chris em menos de 3 horas. Depois dos créditos, um foguete aparece na tela. Salve o jogo no memory card e comece o jogo de novo usando as informações dele. Quando olhar no inventório da Jill, você verá uma nova arma, o lança-mísseis. Ele destrói tudo com apenas um tiro.

Mudar as roupas dos personagens: termine o jogo salvando seus amigos na seguinte ordem: Jill salva Chris e Barry, e o Chris salva Jill e Rebecca. Depois de passar os créditos, uma tela aparece dizendo "You've got the Special Key". Salve o jogo e comece de novo. Vá direto para a sala com o espelho gigante, entrando pela sala principal (main hall). Destranque a porta do fundo e escolha a roupa que quiser para vestir seu personagem.

P.STATION

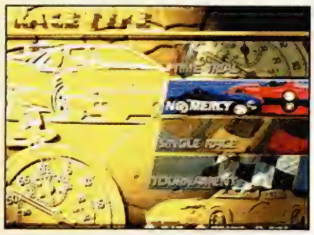
THE NEED FOR SPEED

PISTA LOST VEGAS E OUTRAS MANHAS

Pista Lost Vegas: escolha a opção Tournament e digite o password: TSYBNS. Aperte Start. Olhe na tela Race Location e ache a pista Lost Vegas.

Obs: para realizar as dicas que se seguem é preciso ter acionado a dica da pista Lost Vegas

Rally Mode: acione a pista Lost Vegas, saia do Tournament mode e entre no Time Trial, Head to Head ou Single Race. Aperte e segure L1 e R1



juntos em qualquer pista da tela Race Location. O nome vai mudar para Rally.

Warrior Car: saia do Tournament mode e entre no Time Trial, Head to Head e Single Race. Na tela Car Select, aperte e segure juntos os botões L1, L2, R1 e R2. O Warrior vai aparecer.

No-Mercy Mode: na tela Race Type, aperte os botões L1 e R1 juntos e o modo Head to Head vai mudar para No Mercy.

Arcade Mode: na Race Location, desça até o item de nº de voltas, aperte e segure os botões L1 e R1. Você vai acionar o Arcade Mode.

P.STATION

TEKKEN 2

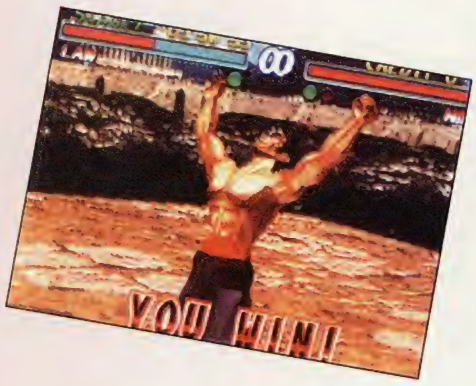
JOGUE EM PRIMEIRA PESSOA

Entre no Arcade mode e escolha qualquer personagem segurando os botões L1 e L2. Esta dica só pode ser acionada contra o computador. No Practice Mode você pode jogar em primeira pessoa contra outro jogador. Basta fazer o mesmo comando no controle 2.

KAZUYA SOCIAL

Primeiro acione todos os 23 lutadores. Em seguida, comece o jogo em qualquer modo, menos no Team Battle. Na tela de seleção de lutadores, leve o cursor até Kazuya e aperte Start.

NOVAS CENAS DE VITÓRIA



Depois de vencer a luta, matenha pressionados os botões □ ou ○. Essa dica vale para a Michelle, Law, Yoshimitsu, Paul e Jack 2.

ARCADE

KILLER INSTINCT 2

JOGUE COM GARGOS

Gargos é um gárgola grande e com asas. Tem golpes que tiram bastante energia. Ele possui o Air Fireball indêntico ao da Kim Wu e um Firespit. Tem o Energy Regain e Running Uppercut. É um oponente difícil. Para derrotá-lo, derrube-o do prédio com um Uppercut Combo ou Ultra e finalize com um uppercut para ele pegar fogo. Ele vai cair e explodir!

Código - na tela "select", segure ↑ e aperte SF, SM, CM, CF, SM, SR, CR e CM. Ele está entre Maya e Fulgore e você pode escolhê-lo.

Golpes:

Flame: ↓↘→ + 1

Fly: aperte ↑ 3 vezes no ar

Air Fireball: ↓↘→ + 3

Double Claw Dash: ←↑ + 4, 5 ou 6

Shoulder Dash: ↓↙← + 5 ou 6

Jumping Overhead Slam: ↓↘→ + 3

Uppercut: →↓↘ + 3

Laugh: ↓↙← + 3

Uppercut 2: ↓ + 3

Combo Breaker: ←→ ou →↓→

Throw: → + 3

Air Juggle: ←↙↓↘→ + 6

SNES

GIVE N'GO

AJUSTE DE DIFICULDADE

Na tela título, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, B, A. Em seguida, entre no Options e leve o cursor até o Rules/Difficulty. Logo após o item Level tem um novo item, o S. Esse é o ajuste de Super Difficulty.

SUPER GP DICAS

SNES

SUPER MARIO RPG

ONDE ESTÃO OS GOLPES SECRETOS

Ilha dos Yoshis: vã no local onde está o baú

Buckie Tower: onde aparece esse inimigo em série

Pipe Dungeon: na área onde se pega agachado a moeda verde

Buckie Tower: no lugar onde aparecem os caras de pára-quedas

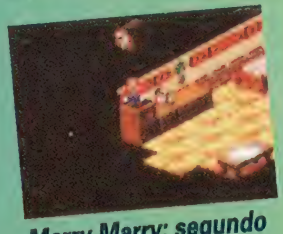
Pipe Dungeon: na área onde se pega agachado a moeda verde

Buckie Tower: onde há o segundo save block. Suba no baú

Cannon: logo antes da primeira saída

Buckie Tower: também na área do segundo save block

Cannon: perto da caverna secreta. Pule da planta



Merry Marry: segundo andar do hotel

Country Road: no palácio de Berom

Navio afundado: suba no Mario falso e pule

Country Road: no palácio de Berom. Suba no baú

Country Road: suba na plataforma e, ao atingir o ponto mais alto, pule para o fundo

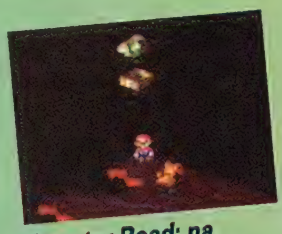
Monstown: na saída da cidade

Country Road: onde aparecem as hienas do buraco

Beans Valley: logo no começo entre no cano à direita

Country Road: suba na flor e pule

Beans Valley: no local onde há 5 canos, entre no da extrema direita



Country Road: na passagem secreta

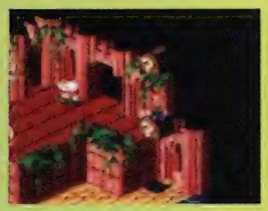
Beans Valley: no local onde há 5 canos, entre no da extrema esquerda

Mushmellow Kingdom: no loja de itens

Mushmellow Palace: aqui neste cantinho

Mushmellow Palace: onde há a tartaruga gorda voadora

Mushmallow: use a passagem secreta



Mushmellow Palace: na sala depois do ovo gigante

Weapon Industry: na área do segundo save block

STREET FIGHTER ZERO 2

TROQUE A ROUPA DA CHUN LI

Coloque o cursor sobre a Chun Li e pressione Start por 5 segundos. Pressione soco, chute, os 3 socos ou os 3 chutes. Pronto! A Chun Li aparece com a roupa antiga.

MAIS CENÁRIOS

Entre com 2 jogadores. Leve o cursor para Sagat ou Bison e pressione Start por 5 segundos, nos dois controles. Escolha o lutador desejado e mande bala nos cenários novos.

All Games

- Os melhores preços
- As mais recentes novidades
- Tudo em acessórios
- Pagamento facilitado
- Atendemos Revendas
- Sedex para todo o Brasil
- Estacionamento com manobrista

Ligue Já!
Tel(011) 277-3035
277-5023

- Play Station
- Saturn
- Super Nintendo
- Nintendo 64(Breve)

All Games

VENHA NOS CONHECER!

DETONADO

P.STATION

Resident Evil

Por Marcelo Kamikaze

Você vai enfrentar uma missão da pesada em Resident Evil, jogo da Capcom com cara de *Alone in the Dark*. Você escolhe um dos dois caras mais bem preparados para qualquer encrenca. Jill Valentine é especialista em máquinas do esquadrão. Já Barry Burton é um fera em armas. Você deve descobrir o que está acontecendo na floresta, onde o primeiro grupo enviado pelo esquadrão se perdeu, está preso, morreu ou sabe lá o que. A missão continua na próxima edição.

JILL VALENTINE

Ela pode carregar mais itens que Chris e, com sua habilidade de destrancar fechaduras, não precisa carregar chaves extras.

CHRIS REDFIELD

Ele é mais forte que Jill e não se machuca tão fácil. Além disso, seus ferimentos curam mais rápido.

AS CHAVES

CHAVE PEQUENA
Usada por Chris, esta chave abre as gavetas trancadas. Só podem ser usadas uma vez.

CHAVE ESPECIAL
Assim como as chaves da mansão e do laboratório, é usada em uma ou mais portas.

CHAVE DO ARMÁRIO
É uma chave especial que destranca o quarto M1F-29. Você consegue essa chave se terminar o jogo rapidamente. Assim, vai ver um outro final.

ERVAS E COMBINAÇÕES

Para maiores detalhes leia o Botany Book, que está na biblioteca durante o jogo

ERVA VERDE
Aumenta a energia vital.

ERVA AZUL
Usada sozinha, cura envenenamentos. Se misturada com a erva verde, também garante um pouco de energia

ERVA VERMELHA
Se misturada com a verde, aumenta totalmente a energia

ARMAS

FACA
Só serve para tirar as teias de aranha

PISTOLA BERETTA M92FS
Automática que usa um clip com 15 balas. Arma básica que derruba os zumbis temporariamente. Eles levantam de novo se você não atirar mais enquanto estiverem no chão.

COLT PYTHON .357 MAGNUM
Explode cabeças com um tiro só. Também é eficiente contra hunters se usada de perto. Usa um tambor com 6 balas e é a melhor pistola do jogo.

BAZOOKA
É carregada com cartuchos ácido, combustível (lança-chamas) e cartuchos explosivos. Aguenta 6 cartuchos. Use-a só com Jill.

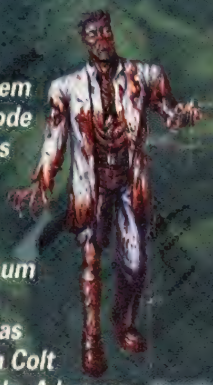
ESPINGARDA REMINGTON M870
Pode carregar 7 cartuchos. Ideal contra zumbis, explode cabeças com um só tiro. Use-a de perto.

LANÇA-CHAMAS
Só aparece se você jogar com Chris. De perto, frita os inimigos, mas o combustível acaba rápido e demora para atingir a chama total. Se o combustível acabar, jogue-o fora.

MONSTROS E CRIATURAS ASSASSINAS

Nesse jogo você vai encontrar as criaturas mais nojentas!

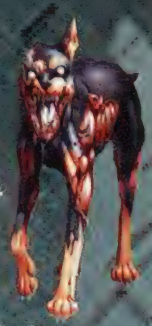
ZUMBIS
Lentos, semi-mortos e comem carne. Você pode passar por eles sem danos, mas cuidado em lugares pequenos. Dê um final neles explodindo suas cabeças com a Colt ou a espingarda. A bazuca também é eficiente. Quando atirar, verifique se há uma poça de sangue no chão, isso é a garantia de que ele está definitivamente morto.



HUNTERS
Rápidos, fatais e com garras afiadas, são perigosos. Quando atacam pulando em cima de você, tiram muita energia. Às vezes arrancam sua cabeça. De perto, a bazuca e o Colt eliminam em um tiro. As outras armas não são tão eficientes.

GREMLINS
São criaturas pequenas e irritantes. Geralmente ficam no teto e dessem para atacar. A bazuca com combustível de lança-chamas dá conta do recado.

CACHORROS
Parecem com dobermans mutantes. São rápidos e tiram energia o bastante. A espingarda de perto ou a bazuca com cartuchos explosivos são as melhores armas. Você pode tentar fugir, mas eles virão atrás.



4.8 RESIDENT EVIL

CD
1 Jogador
Bateria

P.STATION
CAPCOM
Adventure

FUN FACTOR	5
CONTROLE	4
GRÁFICO	5
SOM	5

ITENS COMUNS

Essas siglas representam os itens que você possui ou encontra nas diversas salas:

AR - Acid rounds (cartuchos de ácido)
BH - Blue herb (erva azul)
C - Clip (pente de balas)
CH - Chest (baú)
ER - Exploding rounds (cartuchos explosivos)
FA - First-Aid spray (spray de primeiros-socorros)
FR - Flame rounds (combustível de lança-chamas para a bazuca)
GH - Green herb (erva verde)
IR - Ink ribbon (fita de tinta para a máquina de escrever)
K - Key (chave)
M - Area Map (mapa)
MD - Mo disk (disco óptico-magnético)
MR - Magnum rounds (cartuchos para a Magnum)
RH - Red herb (erva vermelha)
SA - Shotgun amno (munição para a espingarda)
TY - Typewriter (máquina de escrever - salva o jogo)

LEGENDA DAS ABREVIAÇÕES

CB1 - Courtyard, basement 1 (quintal, porão 1)
C1F - Courtyard, 1st floor (quintal, primeiro andar)
GB1 - Guardhouse, basement 1 (casa de guarda, porão 1)
G1F - Guardhouse, 1st floor (casa de guarda, primeiro andar)
MB1 - Mansion, basement 1 (mansão, porão 1)
M1F - Mansion, 1st floor (mansão, primeiro andar)
M2F - Mansion, 2nd floor (mansão, segundo andar)
LB1 - Laboratory, Basement 1 (laboratório, porão 1)
LB2 - Laboratory, Basement 2 (laboratório, porão 2)
LB3 - Laboratory, basement 3 (laboratório, porão 3)

CÓDIGOS DAS SALAS

Em cada área nos diversos andares e locais da mansão, existe um código para as salas. Por exemplo, M1F-1 siginifica Mansion 1st Floor, Room 1 (Mansão, andar 1, sala 1)

PARTE 1

O COMEÇO

O jogo começa na sala principal da mansão (main hall - M1F-1), com Barry, Wesker e Jill. Se estiver jogando com Jill, comece com a faca, a pistola Beretta com 15 tiros e um spray de primeiros-socorros (first-aid spray). A primeira coisa a se fazer é armar Jill com a pistola. Ao lado esquerdo da escada, tem uma máquina de escrever (typewriter) com uma fita de tinta (ink ribbon) que serve para salvar o jogo. O primeiro lugar a se vasculhar é a sala de jantar com Barry (dinning hall - M1F-2).

A MANSÃO

ITENS ESPECIAIS

Obs: no mapa, os números das salas estão em vermelho

BJ - Blue Jewel (jóia azul)
BS - Broken Shotgun (espingarda quebrada)
CHE - Chemical (pó químico)
CP - Colt Python (pistola Colt)
CR - Crank (manivela)
DB1 - Doom Book 1 (livro)
GE - Gold Emblem (emblema de ouro)
WC - Wind Crest
WE - Wood Crest

MANSÃO SEGUNDO ANDAR (M2F)

ITENS ESPECIAIS

B - Bazooka
BT - Battery (bateria)
L - Lighter (isqueiro)
MD - MO Disk (disco óptico-magnético)
R - Radio
SC - Sun Crest

Continua

Resident Evil

Destrua-o e pegue o diário (Keeper's Diary). Dentro do armário há uma caixa com cartuchos para a espingarda e em cima da cama um pente para a Beretta. Volte à sala M1F-11 e pegue a espingarda quebrada na prateleira, a caixa de cartuchos para a espingarda e o pente na gaveta da escrivaninha. Vá para a sala M1F-19, entre na sala M1F-22 e essa vai levá-lo à M1F-7. Na sala, tire a espingarda da parede e ponha a quebrada no lugar.

Agora vá para a sala M1F-18. Nela você verá algumas pinturas com interruptores (switches) embaixo. Não atire nos corvos que estão no topo.

Ligue os interruptores na seguinte ordem, do mais novo para o mais velho:

1 - "A Newborn Baby"
2 - "An Infant"
3 - "A Lively Boy"
4 - "A Young Boy"
5 - "A Tired Middle-Aged Man"
6 - "A Bold-Looking Old Man"

Depois de ligar todos os interruptores, nessa ordem, vá para o final do corredor e ligue o interruptor depois de ler a mensagem. A pintura vai cair e você vai achar o Star Crest.

Depois de pegar o Star Crest, saia dessa sala sem dar nenhum tiro. Ande pelo corredor estreito que segue até a porta. Lá fora, (M1F-27) vai ter um cachorro, elimine-o.

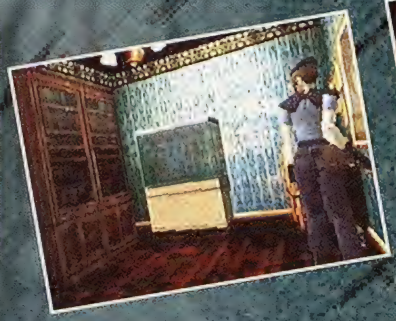
Ande até o final para achar uma parede com quatro buracos. Ponha o Star Crest e o Wind Crest nos buracos. Agora você pode abrir a porta que leva à sala M1F-21.
Lá fora você vai encontrar dois cachorros. Vire no canto e mate o primeiro. O outro só vai atacar quando você for embora. Se correr, ele não vai pegá-lo.

Nesse local estão também seis ervas verdes. Pegue-as se quiser.

TODOS OS CRESTS

Volte à sala principal e suba para o segundo andar. Entre na sala M2F-11 e, em seguida, na sala M2F-12. Aí dentro tem duas estátuas, dois ralos de ventilação no chão e um botão no chão no meio da sala.

Empurre as estátuas para cima dos ralos e aperte o botão (se empurrar errado, saia da sala e entre de novo). Ao apertar o botão, o vidro no final da sala vai cair e você vai achar o Sun Crest. Em seguida, vá à sala M2F-15, que dá na M2F-16 e M2F-17. Entre na M2F-16, pegue o isqueiro no guarda-roupas e o pente para a Beretta no canto. Nessa sala também tem uma erva vermelha. Entre na M2F-17, pegue fita de tinta na camiseta pendurada no cabide perto da porta e o livro Researcher's Will na escrivaninha. Perto da porta há uma coleção de besouros com um interruptor. Aperte-o para esvaziar o aquário.



Em seguida, empurre o aquário na direção oposta da prateleira. Empurre a prateleira na direção oposta da porta. Atrás da prateleira, você vai achar uma caixa de cartuchos explosivos para a bazuca. Agora vá à sala M2F-18 e use o isqueiro para acender a lareira. Você descobrirá o mapa do segundo andar.

Pegue o mapa e a erva verde.

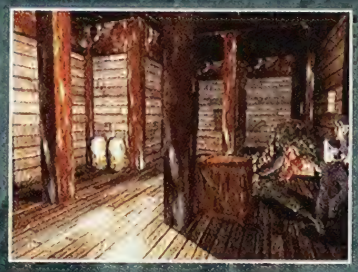
RICHARD E O SERUM

A próxima conquista é a cobra. Ela está na sala M2F-24, mas antes você vai terá de ajudar o Richard, outro membro do Bravo team.

Você tem de pegar o Serum que está na sala M1F-9 e trazer para Richard. Apesar do seu esforço, Richard morre, mas antes ele vai dar a você um rádio. Nessa sala também tem duas ervas verdes. Antes de entrar na próxima sala (M2F-22), tenha a espingarda à mão para matar o zumbi no final do corredor, à esquerda.

Entre na sala M2F-23 e use o isqueiro para acender a vela em cima da mesa.

Empurre a prateleira e entre na porta secreta. Você vai achar cartuchos de ácido para a bazuca, uma fita de tinta e um pente para a Beretta. Agora vá para a sala M1F-24 e salve o jogo. Você vai se defrontar com a cobra, prepare-se! Se livre do isqueiro e leve o spray de primeiros-socorros. Vá para a sala M2F-24.



Se a cobra picar você, saia da sala e vá para a M1F-9 ou M1F-24, isso mesmo que não tenha sido picado. Vá com a espingarda e o máximo de cartuchos possíveis. Você pode ir à sala M1F-13, ao lado da sala principal, e pegar o pente e os cartuchos em cima da escrivaninha.

A COBRA GIGANTE

A cobra não vai atacá-lo se você não passar da metade da sala. Quando ela sair do buraco, tente atraí-la para perto da porta onde você está, e rapidamente corra para o canto oposto da sala. O Moon Crest está atrás da parede pequena, no canto. Depois de pegá-lo, saia imediatamente desse canto. Se bobear, vai ser engolido vivo! A melhor maneira de vencer a cobra é evitando-a. Não tente matá-la, essa batalha você vai vencer depois. Tente pegar também a caixa de cartuchos em cima dos barris, no canto.

Lá você vai encontrar um zumbi. Na próxima sala vai ter outro, rastejante.

Mate-o e pegue as ervas verdes e a fita de tinta. Volte para a sala M1F-27 e coloque os dois últimos Crests na parede. A porta vai se destrancar, entre na sala M1F-28 e empurre os degraus na direção da prateleira da parede. Suba e pegue a manivela.

A próxima área a ser explorada é do lado de fora da mansão. Tenha a espingarda à mão.

DO LADO DE FORA

Os cachorros estão a sua espera do lado de fora. Você também vai encontrar duas ervas vermelhas e três ervas verdes logo à direita. Virando, no canto à esquerda, tem também duas ervas azuis. Esse local é apertado, por isso não sopa para os cachorros. Depois de eliminá-los, tente um contato com o rádio.

Depois de ouvir a mensagem deturpada, pegue o mapa do quintal no beco à esquerda.

Atravesse o portão para a piscina (C1F-4). Siga a trilha que leva até o lugar para encaixar a manivela. Gire-a até a piscina esvaziar. Atravesse até o outro lado.

Depois de subir as escadas do outro lado da piscina, vire à esquerda e corra, pois algumas víboras vão começar a cair. Entre no elevador e desça até C1F-2. Quando chegar no C1F-2, antes de sair do elevador, tenha a espingarda à mão. Você enfrentará alguns cães, só atire de perto. Se eles não vierem para cima dê um tiro para chamar a atenção. Vá para o portão do lado oposto.

A próxima parte (C1F-3) é sair correndo e atirando. Você vai passar por cachorros. Atire se tiver munição, senão arrisque passando direto e entrando na porta o mais rápido possível. Ao entrar no corredor estreito antes da porta, há duas ervas azuis e duas verdes.

PARTE 2

A CASA DE GUARDA

Parabéns, você conseguiu chegar até a casa de guarda! (G1F-1). A primeira coisa a se fazer aqui é ir até a estátua ao lado da porta. Empurre-a para frente e depois à direita até chegar ao corredor, também à direita. Empurre até cobrir o buraco no chão. Se não cobrir o buraco, um tentáculo vai enforcá-lo toda vez que tentar passar.

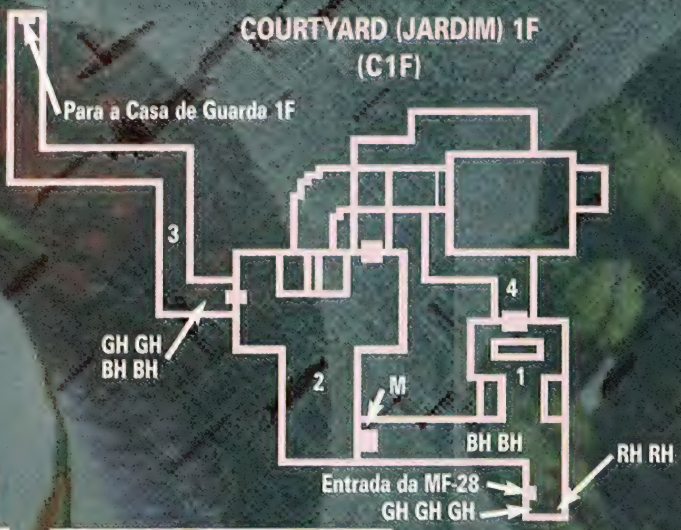
Pegue as ervas azuis e entre no G1F-2. Ponha as ervas e a manivela no baú e pegue o spray de primeiros-socorros e os cartuchos explosivos que estão na prateleira. Ponha-os no baú e salve o jogo.

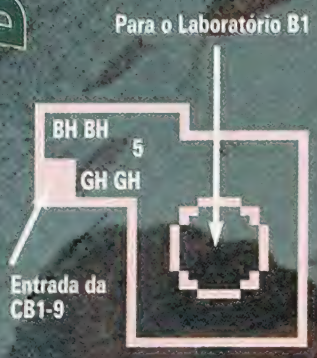
Continua

DETONADO

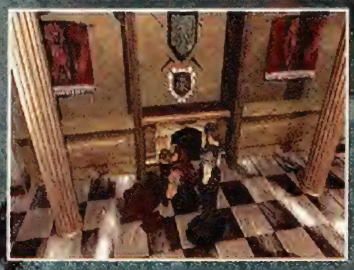
P.STATION

Resident Evil





Volte para a sala principal (main hall). Suba e desça a escada para Barry ir embora e deixar com você o lock pick.

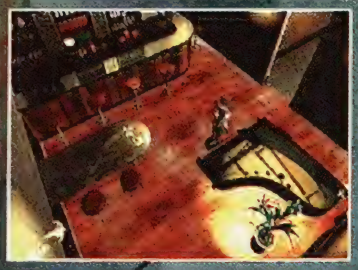


Enquanto Barry estiver examinando o sangue no chão, saia da sala pela porta à direita. Ela vai levá-lo a um corredor longo (hallway - M1F-3). Vá para a esquerda até o final e encontre um zumbi devorando um cadáver. Ele virá atrás de você. Volte rápido à sala de jantar, onde Barry vai eliminar a criatura.

Agora você está sozinho...

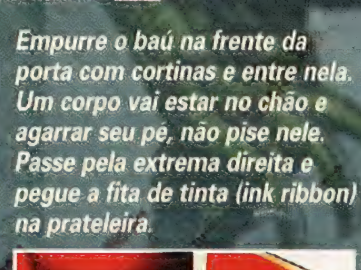
SOZINHO NA MANSÃO

Da sala principal, volte à sala de jantar (dinning hall). Pegue o emblema de madeira (wooden emblem) na parede em cima da lareira, no final da sala. Depois, entre na porta à direita e volte ao corredor onde encontrou o zumbi. Entre na sala com o cadáver e pegue o pente para a Beretta. Volte pelo corredor até chegar às duas portas, uma dupla e outra normal. Abra a porta vermelha com o lock pick.



Na sala M1F-5 há um piano. Dê a volta pela direita e mova a prateleira para achar a partitura. Sente e toque a música. Uma porta vai levá-lo a uma sala secreta. Troque o emblema de ouro pelo de madeira da sala de jantar. Volte à sala de jantar e ponha o emblema de ouro no lugar do de madeira. O relógio vai se mover e você vai achar a Red Shield Mansion Key. Volte à sala principal.

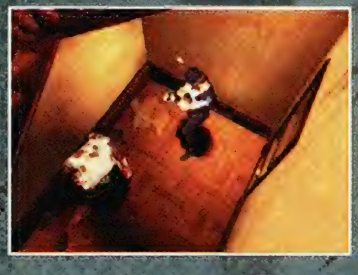
Olhando a escada de frente, entre na primeira porta à direita. Nessa sala (M1F-14) você verá uma estátua e algumas pinturas. Empurre a escada até a estátua, suba nela e pegue o mapa do 1º andar.



Empurre o baú na frente da porta com cortinas e entre nela. Um corpo vai estar no chão e agarrar seu pé, não pise nele. Passe pela extrema direita e pegue a fita de tinta (ink ribbon) na prateleira.

Volte para a sala com a estátua e entre na outra porta usando o lock pick.

Corra nesse corredor, alguns cães vão pular pela janela, mate-os. Se for mordido, pegue a erva verde na próxima sala. No final do corredor há 2 portas. Entre nas duas. Dentro da sala M1F-23 dois zumbis estarão a sua espera, desvie deles e entre na porta à direita. Se não se aguentar, exploda a cabeça deles.



Essa porta leva a outro corredor (M1F-25). Só há um zumbi escondido aqui, mate-o e entre na sala à direita.

Você vai entrar numa sala com uma máquina de escrever e um baú no canto. Salve o jogo. No baú há dois pentes para a Beretta. Combine-os no seu inventório e ponha a faca no baú. Não esqueça de pegar o saco com pó químico .

Ao sair dessa sala, suba a escada (M2F-14). Cuidado com os zumbis! Mate-os, vá pela direita e entre na porta.

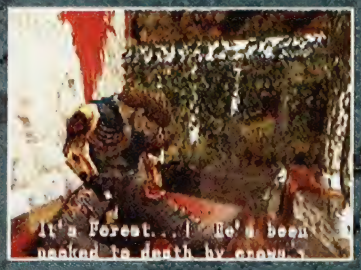
Você vai a outro corredor com mais dois zumbis. Mate-os, vá pela direita e entre na sala do final do corredor. Vá à biblioteca e ache o livro Botany Book, pegue-o e saia pela porta que entrou. Vá para a esquerda pelo corredor. Ao virar no canto, você vai encontrar mais um zumbi. Mate-o e entre na porta no final.

ESSA ÁREA É PERIGOSA!

Nesse hall (M2F-1) você vai reencontrar Barry. Depois de uma pequena conversa, ele vai dar a você cartuchos de ácido para a bazuca.

Quando Barry for embora entre na porta que fica na mesma parede da porta pela qual você saiu. Você vai ver um corredor longo (M2F-10).

Entre na porta no final do corredor. Nessa sala (M2F-20) com algumas plantas, você vai achar os restos de Forrest, um membro do S.T.A.R.S. team.



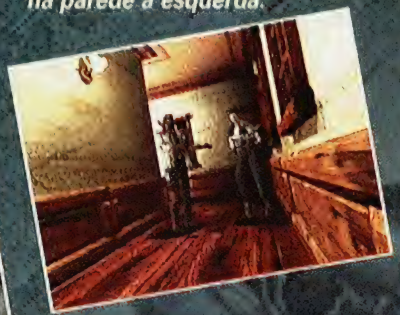
Ao lado dele você vai achar a bazuca, que estará carregada com cartuchos explosivos. Saia rápido dessa sala, pois alguns corvos vão chegar para encher o saco. Volte para o hall onde encontrou Barry e entre na porta dupla do outro lado.

Essa é a sacada em cima da sala de jantar (M2F-2). Mate o zumbi perto da estátua e empurre-a lá embaixo.

Volte à sala de jantar e pegue a jóia azul nos pedaços da estátua. Suba mais uma vez lá em cima na sacada da sala de jantar e entre na porta à direita. Nessa sala (M2F-3) há 2 zumbis e uma escada.

Mate os zumbis e desça a escada. Lá embaixo você vai achar mais 3 zumbis. Entre na sala (M1F-9).

Pegue a fita de tinta em cima da cama e salve o jogo. Volte ao corredor (M1F-8) e corra virando no canto à direita. Aí vem mais dois zumbis. Para passar pelo primeiro, ande encostado na parede à direita. Para passar o segundo, encoste na parede à esquerda.



Entre na porta bem à frente. Você vai achar mais dois zumbis nesse hall (M1F-6). Ande pela direita e mate o que estiver escondido no canto.

Abra a porta nesse canto e você vai achar uma estátua de um tigre lá dentro. (M1F-11). Ponha a jóia azul no olho do tigre e pegue o Wind Crest.

Saia dessa sala e vá para a direita. Vire no canto e entre na porta no final do corredor. Nessa sala (M1F-12), há uma fonte com uma planta mutante. Despeje o pó químico no bombeador de água perto da porta para matá-la.

Vá atrás da fonte e pegue a chave (Silver Armor Mansion Key). Nesse local você também vai achar 4 ervas verdes e 2 vermelhas. Fica a seu critério pegá-las e combiná-las. Volte à sala onde pegou o Wind Crest e, em vez de entrar nela, entre na porta em frente. Nessa sala, vá direto à escrivaninha com a bazuca na mão. Ao vasculhar a escrivaninha, um zumbi sairá do armário atrás de você.

Continua

DETONADO

P.STATION

Resident Evil

AS ARANHAS

Tenha à mão a bazuca carregada com cartuchos de ácido. Aí entre na G1F-3. Você vai achar duas aranhas gigantes nessa sala. Ao entrar, corra para o canto direito oposto (atrás da mesa) e destrua as duas aranhas. Não deixe elas chegarem perto, porque cospem veneno.

Uma das aranhas vai soltar outras pequenas ao morrer. Mate essas aranhinhas pisando em cima ou saindo da sala e voltando. Em seguida, vá até a mesa de bilhar, leia os números e saia da sala. Antes de sair, pegue o pente para a Beretta e a fita de tinta na mesa. Entre na sala G1F-4. Dois zumbis estão aí dentro, por isso entre com a espingarda ou a bazuca na mão.

Nessa sala tem um livro vermelho e uma caixa de cartuchos para a espingarda. No banheiro (G1F-5), puxe o plugue da banheira e pegue a chave C (room key).

Volte passando pela estátua que você arrastou e vá pelo corredor na G1F-6 até chegar na G1F-7.

Entre nessa sala e corra pelo corredor estreito à esquerda. Passe pelo ninho de vespas e pegue a chave em cima da mesa.

Vire e volte pelo lado que veio. Saia da sala e vá para a G1F-8 com a espingarda na mão. Antes de entrar, pegue as ervas verdes escondidas atrás da estátua, à esquerda da porta. Entre no banheiro (G1F-9), livre-se do zumbi e pegue o pente da Beretta na pia. Volte para a sala principal e pegue o mapa do dormitório preso na parede. Nesse local também se encontra a "Plant 42 Report", em cima da cama, e uma caixa de cartuchos para a espingarda, na gaveta trancada da escrivaninha. No canto da sala tem duas estantes de livros.

Empurre a estante da esquerda para a parede do fundo e a da direita para a direita. Desça a escada para a Guardhouse B1 (casa de guarda - porão 1). Nesse corredor longo, empurre os três engradados até o final e derrube-os na fenda d'água para fazer uma ponte. Em cima dessa ponte improvisada, tem duas ervas verdes.

Quando cruzar essa ponte, você estará com a água na altura dos ombros. Entre na sala GB1-2 e vá imediatamente para a sua direita, entrando na GB1-3. Dê uma olhada na raiz gigante e saia da sala.

Quando deixar essa sala, corra em frente até chegar em um local com duas portas. Entre na da esquerda (GB1-4), mas antes assista à sequência de imagens do tubarão.

Se continuar correndo até a porta, o tubarão não vai ser problema. Dentro dessa sala tem uma alavanca. Puxe-a e a sala vai esvaziar-se. Ande até o interruptor perto da porta e acione-o. Esse interruptor abre a porta para a próxima sala (GB1-5). Essa sala contém duas caixas de cartuchos para a espingarda, dois pentes para a Beretta e outra chave do dormitório. Quando sair da sala, você vai ver o tubarão e outros dois menores pulando no chão. Atire neles ou deixe que morram sozinhos.

Volte para a escada.

ITENS ESPECIAIS

EB - Empty Bottle (garrafa vazia)
RB - Red Book (livro vermelho)

O NINHO

Volte para a sala onde há o vespeiro. Entre na G1F-10, que fica quase do outro lado em relação a que você entrou. Um zumbi estará nesse banheiro (G1F-11). Elimine-o e pegue os cartuchos de lança-chamas para a bazuca. Volte para a sala principal e pegue a fita de tinta na gaveta trancada.

Ande até a prateleira de livros e pegue o White Book (agora você tem o "V-Jolt" Report, que combina com o Plant 42 Report) e deixe o Red Book no lugar. Quando você colocar o Red Book, a prateleira do outro lado da cama vai se mover revelando uma porta secreta.

QUÍMICA 101

Não entre ainda nessa porta secreta. Saia da sala e entre na porta do outro lado do hall (G1F-12). Nessa sala tem uma combinação na porta. Para abri-la, tente combinar os números até que todas as luzes fiquem vermelhas.

Lá dentro, leia o que está escrito na parede. Você vai ver: "1 + 2 = 3, 3 + 4 = 7, 2 + 4 = 6, 6 + 7=13, 13 + 3 = 16"
Na outra parede vai estar escrito: "Water = 1, Red = 2, Purple = 3, Green = 4".
Essas inscrições são combinações para se fazer a fórmula química "V-Jolt", descrita na "V-Jolt" Report.
Para preparar a fórmula "V-Jolt", faça o seguinte experimento:
1 - Pegue quatro garrafas vazias nas prateleiras, na pia e na mesa.
2 - Encha uma garrafa com água e uma com UMB. No.2. Agora combine as duas para obter NP-003. Você vai ter uma garrafa com NP-003.
3 - Encha uma garrafa com UMB. No.4 e combine-a com a de NP-003. Agora você vai ter uma garrafa com UMB No.7.
4 - Encha uma garrafa com UMB. No.4 e outra com UMB. No.2. Combine as duas e para ter uma garrafa com Yellow-6.
5 - Agora combine o Yellow-6 com o UMB. No.7. Você vai obter o UMB. No.13.
6 - Para finalizar, faça outra solução de NP-003 e combine com o UMB. No.13. Você vai obter finalmente a solução de "V-Jolt".

O PROBLEMA DA RAÍZ GIGANTE

Volte para a sala onde você viu a raiz gigante (GB1-3). Use a solução "V-Jolt". A raiz vai murchar bastante. Agora é hora de ir atrás da planta. Volte para a sala (G1F-2) onde você salvou o jogo e pegue no baú todos os cartuchos para a espingarda e o spray de primeiros-socorros. Salve o jogo antes de prosseguir. Agora vá para a G1F-10, entre na porta secreta, aponte a espingarda para cima e atire na planta.

Atire, veja os danos e atire de novo. Isso evita desperdício de munição e que você fique muito tempo parado, pois cai ácido do teto. Use o spray para revitalizar. Quando a planta morrer, vá à lareira e pegue a chave (Silver Helmet Mansion Key).

Saindo dessa sala você vai achar Wesker. Depois de uma breve conversa, volte para a sala da máquina de escrever (G1F-2) e salve o jogo. Pegue a bazuca armada com cartuchos explosivos e alguns cartuchos para a espingarda. É hora de deixar a casa de guarda (Guardhouse), mas o resto fica para a próxima edição.

fim

SUPER MARIO RPG

Por Marjorie Bros

A saga continua, moçada! E se você já chegou até aqui, é um felizardo. Mesmo! É claro que jogar Super Mario RPG não é nenhum sacrifício, você já deve ter percebido (o jogo é muito, muito divertido), mas o game é comprido e cabeludo, ops, bigodudo. Então já sabe, né? Qualquer problema é só consultar o roteiro que euzinha fiz. Agora, se você estiver emperrado em alguma parte do jogo, pode usar e abusar das manhas que a *SGP* mostrou em Dicas da edição 27. Nessa segunda parte, você sai detonando de Monstown e ainda tem umas estrelinhas para pegar antes de chegar ao final do game. Mas com esse guia o negócio fica moleza, né moçada? Vê se depois vocês não saem por aí esquecendo onde deixam suas princesas, hein! Tá cheio de urubu no mundo, meninos!

5.0

SUPER MARIO RPG

SNES
NINTENDO
RPG

32 Mega
1 Jogador
Bateria

FUN FACTOR	5
CONTROLE	5
GRÁFICO	5
SOM	5

MONSTOWN

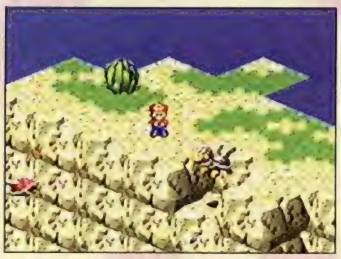
Fale com o prefeito, veja a estrela e retorne para falar com ele novamente. As tartarugas voadoras vão ajudá-lo. Vá ao penhasco na country road.

DICA: *há uma sala que se abre com o cristal. Para obtê-lo, compre o fogo de artifício na casa mais próxima à mina de Ducati.*
Troque-o pelo cristal com o menininho próximo à casa.
Na sala em questão, há um inimigo muito forte de Final Fantasy.

DICA: *para pegar a chave você deve falar com o carinha que pula e faz tremer a terra. Repita até a chave cair. Com ela você faz Berom sair da frente numa sala cheia de itens. Na hora de pegar o papelzinho, (logo antes de enfrentar Berom, lembra?) deverá estar escrito nele: "não incomodar Berom, pois ele está dormindo".*

DICA: *mais uma melodia (depois de falar com a estrela).*

DICA: *no lugar onde dá para dormir, os fantasmas vão desafiá-lo a procurar os selos invisíveis. Eles estão:*
-Rose Town - atrás da flor de madeira
-Pipe House (casa do Mario) - embaixo da cama
-Yoshi's Island (ilha dos Yoshis) - no meio do Goal



DICA: *na hora de subir o penhasco de Country Road (sobre as tartarugas voadoras) faça um bom tempo (menos de 12 segundos) e ganhe itens e moedas voadoras.*

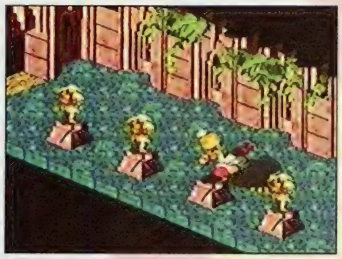
BEANS VALLEY

Fase de entrada da Mushmellow Kingdom. Após enfrentar Queen Flower. Não se esqueça de pegar a semente.

MUSHMELLOW KINGDOM

Vá para a casa do escultor e olhe a estátua. Mario conta a história de Mallow. Fale com o escultor e ele vai transformá-lo numa estátua.

MUSHMELLOW PALACE



Você é levado à sala com 5 habitantes e ganha a chave. Verifique o ovo na sala central e enfrente Katherine.

Continua

SUPER MARIO RPG

VS. KATHERINE

Use golpes normais (Mario pode usar o "Ultra Jump") e tente defender seus ovos. Às vezes recocheteia. Pegue a chave 2 e siga. No final, você cai

MUSHMELLOW KINGDOM

Enfrente Margarita

VS. MARGARITA

Na batalha mano-a-mano com o corvo, use ataques normais. Agora, com todos na parada, use o Geno Wave contra os atacantes (ou itens que aumentam a força). Use golpes de impacto (ataque normal, Ultra Jump)

BARREL VOLCANO

Fica logo após a fonte de água quente. Prossiga e destrua Kaiser Dragon

VS. KAISER DRAGON

Use golpes normais (aumente a força com magia ou item). Use a princesa para recuperar HP.
A sexta Star Piece seria sua mas um grupo de 5 caras roubou-a. Persiga-os e extermine-os.

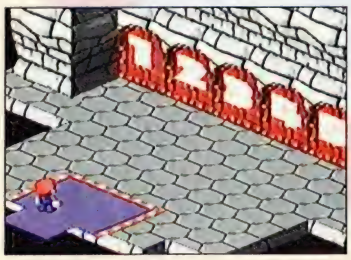
VS. AXE RANGERS

Use magias que pegam todos os caras (menos o "Ultra Jump" e o "Ultra Fire", que são pouco eficientes). A princesa se encarrega de cuidar da energia. Contra o robô, fique com a energia cheia para o raio não trazer medo.

MUSHMELLOW ISLAND

Fale com o rei e depois pegue o ônibus voador.
DICA: *em Ducati, você vai poder comprar a melhor arma da princesa.*

CASTELO DE KOOPA



Prossiga

DICA: *no local onde há 6 portas, a nossa recomendação é: vá para as fases de ação e batalha.*
Vença Kamezard e detone Boomer

VS. KAMEZARD

Use golpes normais. Ele vai chamar uns monstros dos ovos. Sem problemas, se você usar ataques normais.

VS. BOOMER

Mario deve usar o "Ultra Jump" quando Boomer estiver vermelho. Quando estiver azul, use golpes normais.

VS. KALIVER

Use técnicas que pegam toda a tela. O rosto da espada cria um campo de força. Detonando o rosto, o resto é fácil.

WEAPON INDUSTRY

Avance. Seu primeiro desafio é Mebius. Mais adiante, enfrente Link e Melter Link.

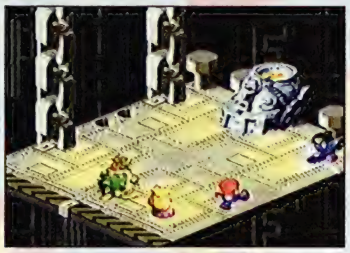
VS. MEBIUS

Use técnicas que pegam todos. Cada horário faz um ataque específico. Recupere a energia o mais rápido possível.

VS.DOLT LINK E MELTER LINK

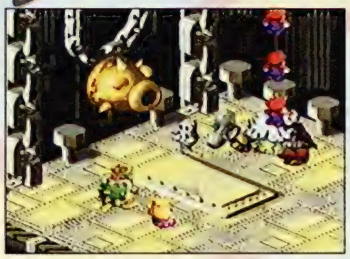
Ataque Dolt Link. Quando derrotá-lo, Melter Link foge e se junta a um dispositivo. Ataque-o (todos com golpes normais). Dentro da fábrica, derrote o chefe.

VS. CHEFE DA FÁBRICA



Detone o chefe e a máquina com golpes normais. Cuidado com o ataque da máquina.

VS. KADIOTH



Faça alguns concentrados na máquina. Depois ataque Kadioh. A princesa se encarrega de recuperar HP.

VS. KADIOTH (FORMA REAL)

Neutralize o corpo e depois parta para a cabeça. Cada forma de cabeça tem um ataque diferente. Use golpes normais. Missão cumprida.

fim

JETS GAMES

CARTUCHOS
VIDEOGAMES
ACESSÓRIOS

LIGUE AGORA
(011)
940-6102
(011)
964-7928

Remetemos para todo o Brasil
Os mais recentes lançamentos
Sempre pelo melhor preço

PLAYTRONIC

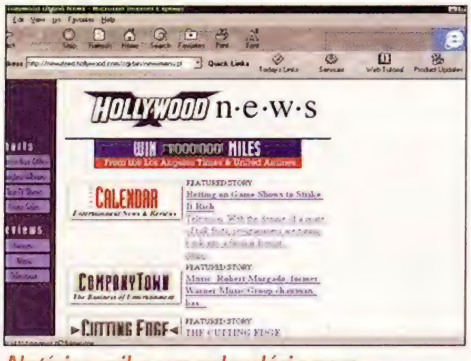
PlayStation
NEO-GEO
TEC TOY
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA GENESIS 16-BIT CARTRIDGE
SEGA SATURN

HOLLYWOOD FICA NA SUA CASA

Quem curte cinema e ainda não visitou o site Hollywood On Line na Internet não sabe o que está perdendo. O site é ligado aos principais estúdios americanos e, justamente por isso, tem todo o tipo de informação sobre os mais recentes lançamentos, além de mostrar em primeira mão pedaços de filmes totalmente inéditos. A lista de filmes não é enorme, mas o número de serviços disponíveis para cada filme é satisfatório. Dependendo do filme, você pode escolher entre ver o trailler, pegar as fotos (boas!) e até participar de uma aventura interativa. Além disso, você descobre toda a história do filme, detalhes da produção e tudo sobre a vida dos atores, produtor, escritor e diretor. O site também promove eventos com figuras famosas do cinema, como entrevistas on line com Robert Downey Jr (Only You) ou John Travolta (Pulp Fiction). As notícias são atualizadas semanalmente. O endereço é ***http://www.hollywood.com***

Um dos filmes que você pode conferir é Barb Wire, com Pamella Anderson. A Galeria de Fotos é grande e traz a atriz em cenas do filme e imagens dos bastidores

Se você quiser ver um trailler, como o do Power Rangers, vai ter de esperar o download

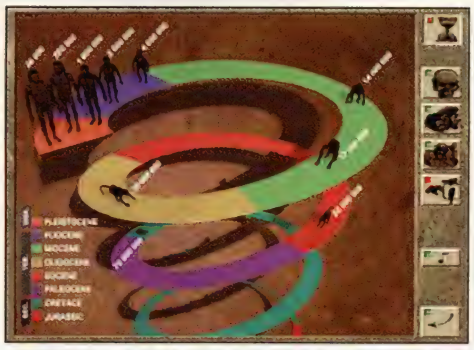


Notícias mil e um calendário para você se organizar

De aventuras interativas a compras, Hollywood On Line oferece todo o tipo de serviço sobre cinema

QUE ESPÉCIE DE HOMEM VOCÊ É?

No CD-Rom As Origens do Homem você vai dar uma de Indiana Jones. É claro que para isso você tem de entender de ossos e dinossauros, além de conhecer os mais importantes ancestrais do homem. Por isso, logo na primeira tela você pode escolher o que vai estudar primeiro. Na escala do tempo você fica sabendo em que data viveram seus ancestrais. Depois disso, você pode conhecer melhor seus irmãozinhos e primos (primatas que viveram na mesma época que o ancestral escolhido) em Ancestrais e Primos. Com o CD você também pode saber onde os primatas nasceram e, de quebra, conhecer algumas teorias sobre a evolução dos animais. Aprendeu tudo? Então você já pode responder os testes e participar da expedição arqueológica. Ah! A expedição vai ser comandada por você, quer dizer, você deve escolher sua equipe, o material e determinar qual profissional deve trabalhar primeiro. Boa Sorte!



Essa é a linha do tempo. Clicando nela, você descobre que espécie de primata viveu naquele período

Essa é Lucy, uma das descobertas contadas no CD-ROM

Aí estão seus irmãozinhos. Clique na espécie escolhida para saber mais

Para ver um Purgatorius virar um Homo Sapiens Sapiens, você tem de clicar nos bichinhos e apertar play

Você quer visitar o Homo Habilis? Clique no quadrado correspondente à época em que o primata apareceu e curta a viagem

CONFIGURAÇÃO MAC

CPU 68040
Sistema 7.x
8 MB de memória RAM
CD-ROM de dupla velocidade
Extensão Apple Quick Time

CONFIGURAÇÃO PC

CPU: 486 DX33
Windows 3.1
8 MB de memória RAM
CD-ROM de dupla velocidade
Sound Blaster ou compatível 8 bits
Mouse

river
Comercial Import & Export Ltda.

ei! não fique aí parado!

é!... ligue para nós correndo!

antes que alguém o faça...

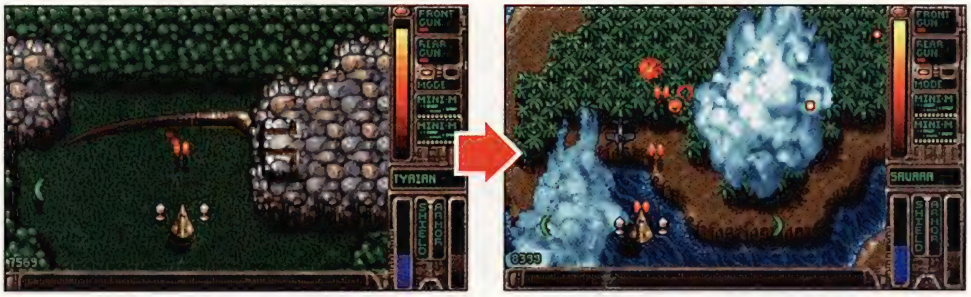
Telefone
011-452-2984

PlayStation
SATURN
3DO
GENESIS
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

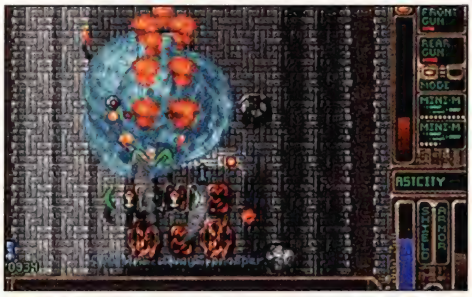
TYRYAN VOLTA AINDA MELHOR

A galera que jogou no tempo dos computadores Amiga 500, deve lembrar-se das principais virtudes de um bom jogo de nave. Ângulos de visão dos mais sofisticados – não precisa um montão, basta ter aqueles certos- trilha sonora de primeira linha, pra manter você no clima o tempo todo. É isso aí, se você pensou em **Tyrian**, por causa de suas visões lateral e superior e da música de primeira do conjunto Bomb The Bass, acertou em cheio. E tudo isso agora está de volta, só que muito melhor, afinal, tecnologia não serve só pra dar emprego pra galera lá do Japão. O som mantém o mesmo padrão da versão para o Amiga 500. Para cumprir a sua missão, você deve passar por 3 fases com mais ou menos 20 subfases. Muitas delas você terá de achar, usando itens especiais. O ponto fraco do jogo fica por conta dos chefes, meio fraquinhos se comparados aos monstros da versão antiga. Mas não se iluda, são duros de matar.

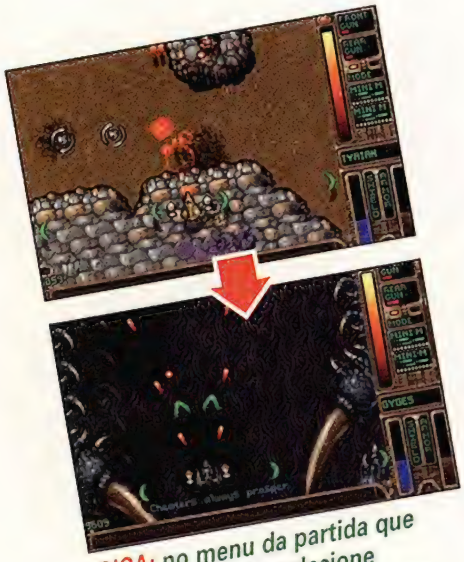
fim



DICA: alguns objetos, como estes ganchos, nuvens e pedras grandes, não podem ser destruídos. Não perca o seu tempo tentando

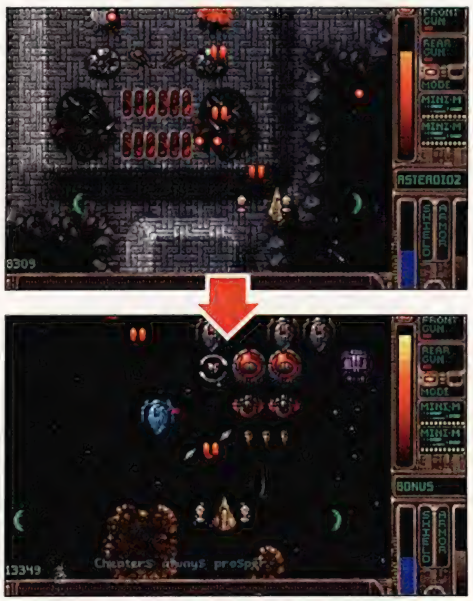


DICA: em algumas fases você recebe armas adicionais, como bomba e canhão laser. Procure por elas



DICA: no menu da partida que estiver jogando, selecione "Upgrade ship" para comprar armas, escudos e uma nave nova

DICA: os chefes em geral usam o mesmo procedimento de ataque. Aproveite isso para destruir os malditos



DICA: nas fases de bônus, destrua o maior número possível de naves para coletar cristais e ganhar grana para gastar na nave

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

CPU: 486 DX 33
DOS
4 Mb de memória RAM
CD-ROM single
Mouse (joystick é opcional)
Monitor SVGA
Placa de Som

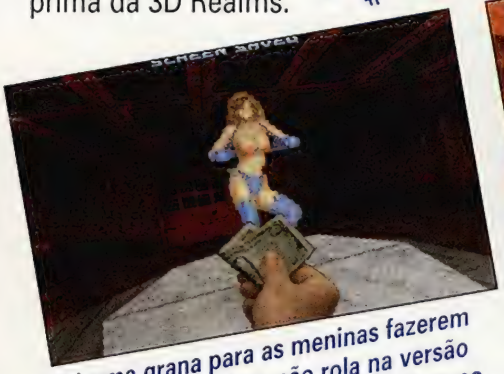
DUKE NUKEM, OU A CAÇADA AOS ALIENS

Outro retorno de primeira às telas do seu computador. **Duke Nukem 3D** é, em todos os sentidos, uma grande viagem. O visual 3D arrasa e você vai detonar aliens num monte de lugares, como Hollywood, a falha de San Andreas e... a lua! A escola **Doom** está presente neste jogo de arrasar. Você tem de sair matando aliens durante 3 levels, num total de 24 fases. Há três fases secretas e 3 chefes que vão exigir o seu suor. Se você ficou deslumbrado quando jogou **Wolfenstein** pela primeira vez, vai achar que esse negócio de caçar nazistas é missão para criancinhas. **Duke Nukem** é uma obra-prima da 3D Realms.

fim

DICA: mande um míssil ou granada na tampa do boeiro para abrir uma passagem secreta

DICA: faça suas necessidades no banheiro para ganhar 10% de vida. Não esqueça da descarga



Dê uma grana para as meninas fazerem um showzinho. Isso não rola na versão não recomendada para menores (ver no options)

No microfone, apertando a barra de espaço você ouve uma palhinha de "Born to be Wid"

Que tal uma partidinha de bilhar? Melhor não, Duke ainda tem de salvar a terra. Deixe pra depois...

Parece que os aliens não vão muito com a sua cara. Cuidado, talvez eles queiram se livrar de você...

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

CPU: 486 DX 266
DOS 5.0
8 Mb de memória RAM
CD-ROM de dupla velocidade
Mouse (joystick é opcional)
Monitor SVGA
Placa de Som

MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS LANÇAMENTOS

3 DO
SEGA CD
NEO CD
32 X
NEO GEO
PLAYSTATION
MEGA DRIVE
SUPER NES
SATURN
JAGUAR

AGORA EM 2 ENDEREÇOS

LOJA 1
RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957

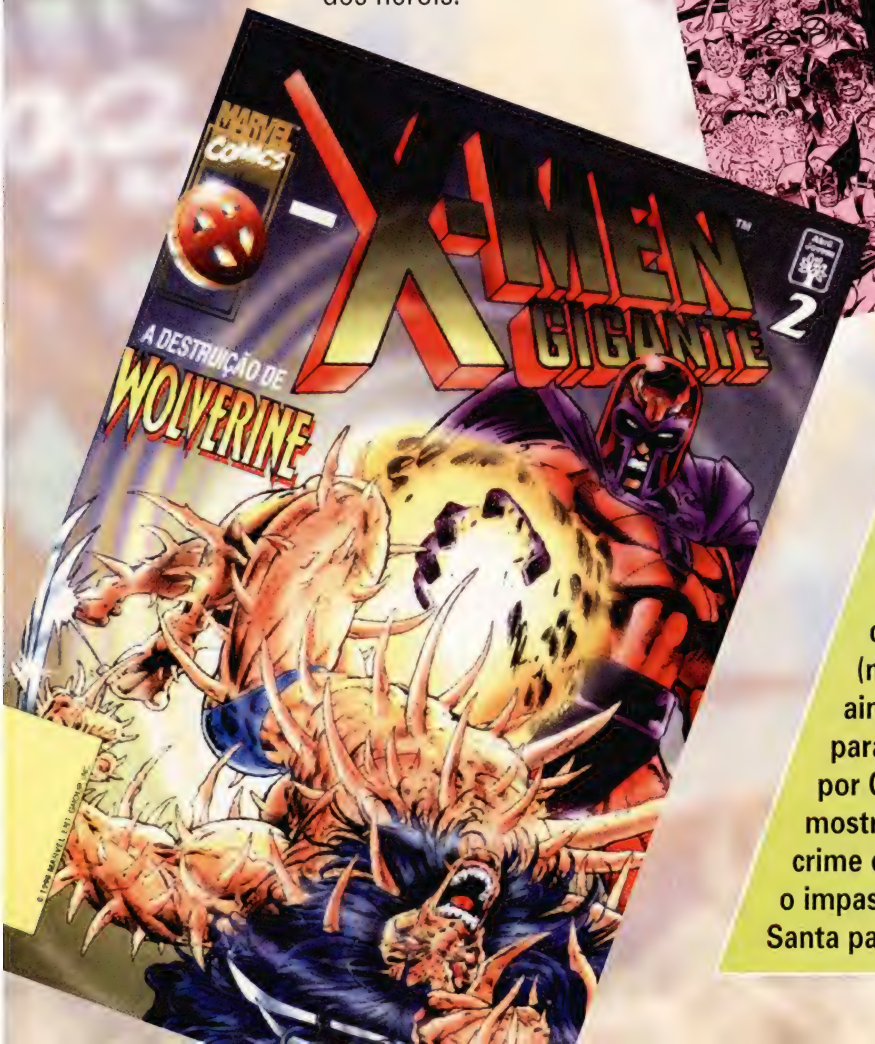
LOJA 2
RUA CONSELHEIRO MOREIRA DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX 959 0530

SUPER GP EXPRESS HQ

A VOLTA DO MAGNETO

Atrações Fatais, a saga que reúne o grande vilão e Wolverine, vai fazer o universo dos mutantes pegar fogo; mas o Batman e o Justiceiro também estão a fim de pancada...

No mundo da HQ, "X" é igual a sucesso. Por isso, quem se liga nos mutantes pode se preparar: em julho tem overdose de X-Men nas bancas. A Abril Jovem está X-Men Gigante nº 2, uma edição com 260 páginas! A saga se chama Atrações Fatais e traz um monte de novidades. A história, que envolve todos os grupos mutantes - X-Men equipe Azul, X-Men Equipe Dourada, X-Force e Excalibur - marca o retorno do maior inimigo dos heróis:



Magneto. Ele foi dado como morto, mas estava apenas se recuperando para voltar com força total. O cara reaparece detonando tudo e, no meio de um tremendo quebra-pau, usa seus poderes sobre os metais para retirar todo o adamantium que reveste o esqueleto de Wolverine, deixando o cara super vulnerável. Com a mudança no metabolismo, o seu fator de cura também vai pra cucuia. Pra fechar com chave de ouro, Colossus, irritado com a morte de sua irmã, Illyana, manda o professor X pastar e se junta ao grupo de Magneto, os Acólitos. Essas mudanças vão causar um grande rebuliço. Se para os editores "X" é igual a lucro; para os heróis, carregar o "X" no uniforme significa muita encrenca.

BATMAN E JUSTICEIRO

Gotham City vai tremer! Chega às bancas este mês Justiceiro e Batman - Cavaleiros Motíferos (Abril Jovem, formato americano, 48 páginas, papel de luxo). O Justiceiro volta à cidade, agora para trombar com o verdadeiro Batman, o velho Bruce Wayne (no primeiro encontro, publicado em 95, Azrael ainda usava o manto do Morcegão). Eles se unem para caçar o Retalho e o Coringa. A aventura (escrita por Chuck Dixon e desenhada por John Romita Jr.) mostra as diferenças entre os métodos de combater o crime do Homem-Morcego e do Justiceiro. Pra resolver o impasse, rola uma troca de sopapos entre os dois. Santa pancadaria, Batman!

MÚSICA

MONSTER VEM AÍ!

Vai rolar som pesado no Pacaembu em agosto! Monsters of Rock, que já trouxe Kiss e Ozzy Osborne, vem com muito mais poder este ano, trazendo a força do Heavy Metal. O Iron Maiden, que esteve no Rock in Rio de 85 e fez um show no Parque Antártica em 92, volta este ano. O grupo fez um concurso mundial para escolher um vocalista para o lugar de Bruce Dickinson e traz o show X-Factor 95/96. Blaze Bayley, o novo vocalista, acompanha a banda, que promete fechar o festival com chave de ouro. Só um participante nacional na parada, os Raimundos. Os gringos são muitos. Tem Biohazard, o quarteto que impõe um som pesado, e o poder e a fúria de Motorhead, com 20 anos de estrada. Os espanhóis Heroes del Silencio não são conhecidos, mas devem agradar. Para as meninas, Sebastian Bach e seus companheiros do Skid Row dão uma animada com algo mais leve. Os satânicos dinamarqueses King Diamond e Mercyful Fate trazem seu som sombrio. Os alemães do Helloween mostram o Heavy Metal clássico. Eles já fizeram muito sucesso no Brasil, mas só pintam aqui agora com a turnê do último disco, The Time of the Oath.

Depois de muitos atrasos, finalmente saiu The Forgotten Tales, do grupo Blind Guardian. São várias conversões de músicas de conjuntos pop/rock, como Queen, Beach Boys, Chuck Berry, Mike Oldfield, além de versões acústicas de seus sucessos. É possível que o disco seja lançado no Brasil.

Preço na Europa: US$ 18,00
Preço médio de importação: R$ 30,00

SHOP GAMES

UNIVERSO EM GAMES

COMPRA • VENDA • TROCA
ASSISTENCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
ATENDIMENTO ESPECIALIZADO PARA REVENDEDORES E LOCADORAS EM TODO O BRASIL (VIA SEDEX)

Nintendo PLAYTRONIC
SEGA
The Future Is Now SNK NEO·GEO CD

RUA GREENFELD, 259 - IPIRANGA
SÃO PAULO - SP - CEP 04218-100
RUA ABAÚNA, 44 - M. VELHO
SÃO PAULO - SP - CEP 01284-080
FONES: (011)
914-6595 - 914-4463 - 914-6640
FAX (011) 272-4143

FLASHBACK

Por Marjorie Bros

Quando foi lançado, no segundo semestre de 91, Sonic veio enfrentar, com a camisa da Sega, nada mais nada menos do que o novo trunfo da Nintendo: O SNes. Virou o mascote da empresa, como Mario para a Nintendo.

SONIC THE HEDGEHOG

Hoje Sonic é lembrado como um clássico, mas quando foi lançado o primeiro jogo da série, nosso porco-espinho azul inovou em movimentação e ação. Você joga na pele do ligeirinho Sonic, que deve salvar os bichinhos que foram presos. O game é eletrizante, graças à velocidade do espinhudo. O lance é não deixar escapar um anel e ficar de olho nos itens de invencibilidade.

fim

DICA: algumas árvores escondem itens, bata nelas

DICA: fique no canto e acerte o chefe quando ele virar as costas

DICA: empurre o bloco sobre o botão para acionar a corrente e abrir a passagem

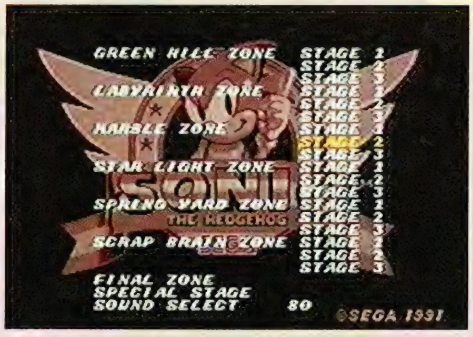
DICA: não vá contra os ventiladores, quando sair da linha de efeito deles será mandado longe

DICA: procure sempre as bolhas de ar. Em certos lugares não existe ar

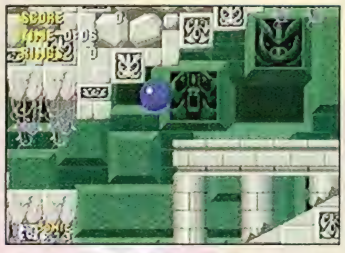
DICA: a parede do segundo rio de lava esconde uma passagem. Lá você achará uma vida

DICA: cuidado para não ser esmagado ao pular para os outros blocos

DICA: quando estiver flutuando na lava, salte logo os obstáculos. Atenção com a cachoeira



DICA: nesta tela, digite ↑↓←→. Ao ouvir um som, segure A, aperte Start e escolha a fase



DICA: corra para que esse blocø não obstrua sua passagem

próxima edição

Delire com o Nintendo 64

- **Pilotwings 64** e **Super Mario 64**, superlançamentos na SGP de agosto.
- **Dragon Ball Z** para Saturn e P.Station
- **19XX - War Against Destiny**, tiros e muita velocidade nos Arcades
- **Tactics Ogre**, o game de simulação de guerra, para SNes
- **Resident Evil** para P.Station detonado 2º parte .

Não Perca!

SUPER GAMEPOWER

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO DE SUPERGAMEPOWER

Peça os números atrasados pelo telefone: (011) 868-3038 ou escreva para Dinap S/A - Cx. Postal 2505. Se preferir, reserve com seu jornaleiro.

EDIÇÃO 27

Phantasy Star 2 (Mega), College Slam (Mega/SNes/Saturn/P.Station), Super Mario RPG (Snes), Panzer Dragon Zwei (Saturn), King of Fighters 95 (Saturn), Snatcher (Saturn/P.Station), Resident Evil (P.Station), Tekken 2 (P.Station/Arcade), Darkstalkers (P.Station), Captain Quazar (3DO), Virtua Cop 2 (Arcade), Drift Out (Neo Geo), Wing Commander IV (PC CD).

EDIÇÃO 24

Earthwarm Jim (Mega SNes), Spot Goes to Hollywood (Mega), Secret of Mana 2 (SNes), Real Monster (SNes), Alien Trilogy (Saturn/P.Station/PC CD), NBA In the Zone (P.Station), Street Fighter Zero (P.Station/Saturn), In The Hunt (P.Station), Darius Gaiden (Saturn), The Mansion of the Hidden Souls (Saturn), Shockwave 2 (3DO), Comix Zone (PC CD), Fatal Fury e Real Bout (Neo Geo).

EDIÇÃO 26

Toy Story (Mega), War 2410 (Snes), Dragon Quest VI (Snes), Star Trek (32X), Earthworm Jim 2 (Saturn), Johnny Bazookatone (Saturn/P.Station), Cyberia (Saturn), Night Warriors: Darkstalkers' Revenge (P.Station), Alien Trilogy (P.Station), Striker'96 (P.Station), Krazy Ivan (P.Station), king's Field (P.Station), Creature Shock (3DO), Indy 500 (Arcade), Art of Fighting 3 (Arcade).

EDIÇÃO 23

X-Men Children of The Atom (Saturn), Virtua Fighter 2 (Saturn), Sega Rally (Saturn), Fifa Soccer'96 (P.Station), Loaded (P.Station), Wolfenstein 3D (3DO), Donkey Kong Country 2 (SNes), Breath of Fire II (SNes), Separation Anxiety (Mega e SNes), Scooby Doo Mistery (SNes), Gargoyles (Mega), Toy Story (Mega), Vectorman (Mega), Jogos de Verão (Master), The Dig (PC) e Dark Forces (PC).

EDIÇÃO 25

Phantasy Star (Mega), Romancing Saga 3 (Snes), Cyberia (Saturn), Guardian Heroes (Saturn), Killer Instinct (Game Boy), Mortal Kombat 2 (Saturn), King of Fighters 95 (Saturn), Gradius Deluxe Pack (Saturn/P.Station), Thunder Strike 2 (P.Station), Hermie Hopperhead (P.Station), Brain Dead 13 (3DO), Psychic Detective (3DO), Killer Instinct 2 (Arcade), Aliens (PC CD).

EDIÇÃO 22

Super Mario 64 (Ultra 64), Virtua Fighter 2 (Saturn), Doom Special PlayStation Edition (P.Station),D (3DO), Marvel Super Heroes (Arcade), Samurai Shodown 3 (Neo CD), F-1 Live Information (Saturn), Virtua Racing (Saturn), Porky Pig's Haunted Holiday (SNes), Kolibri (32X), Virtua Fighter Remix (PC), The Need for Speed (PC), Pitfall 95 (PC), Nam 75 (Neo Geo), Chrono Trigger (SNes), Mega Man X3 (SNes), e Gargoyles (Mega).

TECNOVACILO

WAY OF THE WARRIOR

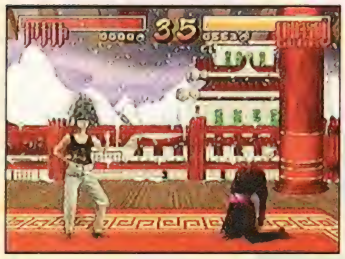
Vacilou, o cachimbo caiu! Mas não foi o que rolou com o mineiro esperto Fabrício Ferraz Mello, que faturou o Sega/Saturn. A redação se ligou no Tecnovacilo dele. Foi uma escolha difícil, pois mais de 6 mil cartas chegaram aos domínios do chefe

Movimentação completamente absurda, personagens que parecem não ter joelhos, gráficos ridículos: motivos não faltam para **Way of the Warrior** ser a estrela do mês de férias. A história do jogo é desconhecida, mas, com certeza, os lutadores tiveram sérios problemas de infância... À primeira vista, a luta parece um balé. Mas os movimentos são tão descoordenados que os personagens devem ter passado no bar antes da luta. Além de tudo, o game é narrado pelo Darth Vader. É mole ou quer mais?

Alguns lutadores têm rituais de preparação dignos do Sai de Baixo

A velocidade é um dos maiores problemas. Aqui, não dá pra virar pra lutar

Existem também alguns personagens sem joelho



Que fatality... a cabeça do inimigo incha e saem 3 ou 4 gotas de sangue

Esse cara imita muito mal a Chun-li. Onde está o inimigo

Em certos momentos os lutadores lembram 2 sapos brigando por uma mosca

Como é que alguém pode pular desse jeito?

Às vezes você não consegue imaginar o que está acontecendo durante a luta

Se liga galera! Veja quem faturou o SGP Mete Bronca.

O Fabrício Ferraz Mello de B. Horizonte, com "TECNOVACILO", ganhou o Sega Saturn e batizou a nova seção.
E olha pra quem foram os outros prêmios:

2º lugar (um Rádio Sport AM/FM): Orlando Xavier Aguiar Loeza (Gravataí), com "SUPER ESTRESSANTE".

3º lugar (uma Câmera Fotográfica 35 mm Charman): Daniel André Vaquero (São Paulo), com "NINTENDO ESSES JOGOS DE GENTE CEGA".

Valeu moçada! O chefe manda um obrigadão a todos que participaram e espera todo mundo de novo no próximo concurso. Até lá!

SEGA TEC TOY SUPER GAME POWER

PIER 17 IMPORTS
VIDEO GAMES ACESSÓRIOS
EXCLUSIVO
BONÉS E CAMISETAS COM TEMAS DE JOGOS
IMPORTAÇÃO E VENDA DIRETA
ATENDEMOS REVENDEDORES
LIGUE E CONSULTE
(011) 458.7326 - VOZ
(011) 448.8387 - FAX

GAMES STATION
Somos uma locadora de lançamentos
Promoção para locação de cartuchos e cds
Assistência técnica
Temos cards (MAGIC)
Rua: Antônio de Macedo Soares, 1322
Campo Belo S. P. Tel: (011) 543-5753

TILT'S GAME LOCADORA
TILT'S 1 Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. Tel. (011) 843 9021
TILT'S 3 Av. Jabaquara, 1469 Lj. 21 Tel. (011) 5583 3468
TILT'S 4 Av. Heitor Penteado, 1928 Tel. (011) 262 0980
TILT'S 5 Pça. da Liberdade, 141 Box 8 Tel. (011) 278 9714 Ramal 338
VENDAS LOCAÇÕES
SALÃO DE JOGOS
32 X
Saturn • 3DO
Master System
P.Station • Neo Geo CD
Game Gear • Mega Drive
Game Boy • Super Nes • PC Engine
Playdia • Nintendo • Neo Geo • Jaguar

GROO GAMES
LOCAÇÃO E VENDAS
Mega
SNes
Playstation
Saturn
3do
consoles
acessórios
ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL
Av. Pompeia, 510 - SP
CEP 05022-000
FONE / FAX (011) 262.8115

Play - Games
Tudo para sua locadora com preços imbatíveis.
Consoles, Cartuchos, Cd's, e Acessórios. Linha completa.
Atendemos via sedex p/ todo Brasil
Solicite nossa tabela de preços
Fone/Fax (011) 7806-8872 ou 8870

DICA: Para anunciar aqui, ligue 3061-3644, Ramal 263.
Aí é só DETONAR!!

Final Stage

Panzer Dragoon II Zwei

SATURN

Panzer Dragoon Zwei reserva surpresas até para os jogadores mais experientes. O jogo muda conforme seu desempenho. Assim, se você está se dando bem, matando todos os inimigos sem dificuldade, automaticamente aparecem novos obstáculos. Você vai notar isso no fim do jogo. Quando você

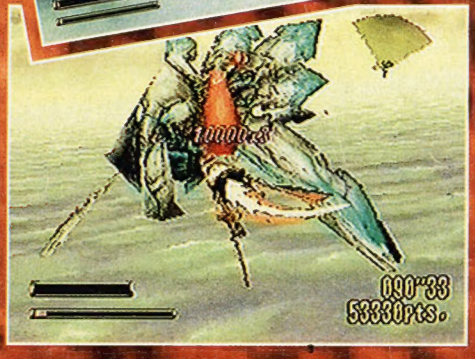
DICA: se pintar esse outro mestre, não pare de atirar nele

Tudo parece um sonho

detona o último chefe facilmente, aparece outro cara e é quase impossível passar por ele. Mas isso não é o pior. Ruim mesmo é ver seu dragão morrer depois do combate. Pobre bichinho...

fim

DICA: *destrua esses canhões e vá para o último chefe*



***DICA:** este é o último chefe. Para destruí-lo, tenha seu poder, quando ele atirar seus raios vermelhos, acerte-o no centro*

Triste final para o nosso amigo e companheiro de Randy

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Charles Krell, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda, Sônia R. Carvalho e Vera Helena M. Gomes

SUPER GAMEPOWER

ANO 3 - Nº 28 - JULHO DE 1996

REDAÇÃO
Editor Executivo: Marcelo Morales
Editor-chefe: Rubem Barros
Editor Assistente: Akira Suzuki
Chefe de Arte: Roberto Alvarenga
Assistente de Arte: Karen Colosso
Assistentes Editoriais: Fabiano Ricardo Ximenes, Raquel Pintan Doutel
Redatora: Ana Luísa Ponsirenas
Consultores: Mauricio Pedersen Pancheri, Ricardo Ponsirenas **(jogos)**, Maximillian Winter **(texto)**
Jornalista Responsável: Marcelo Morales

ENGª. DE PRODUTO E PRODUÇÃO
Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Fran Moreira Júnior
Editoração: Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Tiago S. Tagnin, Dennis D. F. Arruda, Ricardo Vieira, Silvia Janaudis, Fábio Marcos Fonseca
Supervisor de Produção: Pedro Caxiado
Assistentes de Produção: Jaime de Lima, Claudia Roque

MARKETING
Gerente de Produto: Francesco Civita
Assistente de Marketing: Camila S. B. Bassanezi
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi
Criação: Chico Barbosa, Edgar Morelli, Tânia Mara de Oliveira
Gerente de Assinaturas: Vicente Argentino
Circulação: Alberto Villanueva e Fernanda Danilevicz

PUBLICIDADE
Gerente: Reginaldo Andrade
Assistente: Adriana Borella
Contatos: Ana Henriette, Fernando Porrino

Diretor responsável:
João Paulo de Jesus Lopes

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL- DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer, Cultura S/A.Matérias de *GamePro* são publicadas sob licença. **Redação e Correspondência**: Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones**: **Central de Atendimento:** (011) 3061-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 3061-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 3061-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Globo Cochrane Gráfica, rua Joana F. Storani, 646, Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP, fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.

SÓ UM LOUCO NÃO COMPRA GAMES NO GALPÃO !

O Galpão dos Eletrônicos tem sempre novidades!

Lançamentos simultâneos com mercado internacional e grandes promoções durante o ano todo!

Não enlouqueça, vá correndo ao Galpão e fique no lucro. Não quer ir? Então ligue e receba via sedex.

THE Best play Here

Nintendo®

PLAYTRONIC

Garantia ? A Fábrica dá !

Segurança ? Com nota fiscal !

Atendimento ? É personalizado !

Entrega ? Para todos os estados !

Pagamento ? Diversas formas !

GALPÃO ? É o Maior Distribuidor Oficial do Brasil para VÍDEO LOCADORAS !

Ficou Louco ? Nós te Acalmamos !

GALPÃO

DOS ELETRÔNICOS

Rua Norma Pieruccini Giannotti, 327

Barra Funda - CEP 01137-010

Tel.: (011) 826-0022

Fax: (011) 826-1590

São Paulo - SP

The Future Is Now
SNK

RETRO AVENGERS

Nova luta de ação da NEOGEO.

"THE PATH OF THE WARRIOR ART OF FIGHTING 3"

- Pela primeira vez, NEOGEO utiliza "Motion Capture"!
- Os lutadores atuais podem ser vistos como modelos de ação!
- Lançamento de "ULTIMATE K.O."—nocaute definitivo.

THE PATH OF THE WARRIOR
ART OF FIGHTING 3

TM ©SNK 1996

究極の龍虎

NEO GEO

NEO GEO DO BRASIL LTDA. AV.EUCLIDES 56, JABAQUARA,CEP;04326-080, SAO PAULO,BRAZIL TEL:(55)11-588-2300 FAX:(55)11-588-2790

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas

Editada por: anderbass

Revista: venom

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br